Глава 1. Бруха

Старик слегка пошевелился в своём кожаном кресле, убирая с мантии воображаемую пушинку. «Итак, Дитя, ты знаешь, что ты? Или у тебя действительно есть оправдание твоей грубой демонстрации силы?»

Дре стоял прямо, не имея возможности пошевельнуться. Каждый его мускул молил об освобождении, и он чувствовал закипающую в себе ярость. Всё же он не мог ничего сделать.

«О да, — старик мягко усмехнулся, щёлкнув пальцами. — Говори».

«Бла — бла. Я не чёртова псина, ты, жирный уб...» — Дре пытался договорить, но его снова заставили замолчать.

«Нет, ты не пёс. Кое-что намного хуже — вампир. Но ты уже знаешь об этом. И, что намного важнее, ты — Бруха. Что ты об этом думаешь?»

Дре, перед тем, как дать ответ, простоял минуту, сконфуженный.

«Единственные Бруха, которые мне известны — это шайка мексиканских бандитос. Их название означает "ведьма". Но я-то вроде вампир».

«Мой дорогой мальчик, наш клан получил свое имя задолго до этого нелепого слуха. Конечно, они „одолжили“ название для своих одарённых индивидуумов у нас. Мы истинные Бруха. Происходящие от нашего предка, спустя много поколений. Мы — носители крови Бруха и всего того, что она влечёт за собой. Твои невероятные сила и скорость — часть этого. Как же ты стал вампиром?»

«Какой-то парень в коже напал на меня несколько ночей назад. В следующий момент я осознал, что нахожусь в канализации, и что-то жжет у меня в животе. Затем…» — Джимми замолчал. Его бессмысленная ненависть к пьяницам всё ещё казалась ему сном.

«Знаю, знаю. После этого ты понял, что… ты уже сверхчеловек?»

«Чёрт, именно так! Я подумал, что пойму, смогу ли найти парня, который меня укусил».

«Боюсь, Смеющийся Джек уже давно исчез».

«Да, правильно. Затем на меня напали те бандиты, и я…»

«Защитился, используя в полной мере свои способности. Неразумно, дитя. Мы живём по правилам Маскарада».

«Мы? Итак, кроме Смеющегося Джека и тебя, есть ещё и другие?»

Старик замер. Он лениво взял маленький калькулятор и начал набирать цифры. Пока его пальцы суетились над кнопками, он ответил: «Нас целое общество. Участников вечной войны — Джихада. Тебе невольно пришлось стать одним из солдат».

Он схватил лист бумаги, ручку и небрежно выписал несколько цифр с калькулятора, не смотря на Дре. Однако старик добавил: «Смеющийся Джек лишь проездом в Чикаго. Он пересекал его по пути обратно в Лос-Анджелес и решил прибавить немного проблем своему клану. Вы, Иконоборцы, всегда были проблемой. Смеющийся Джек и те, кого он поддерживает, считают, что они не должны представляться ни принцам, ни другим вампирам. Если бы ты без разбора показывал на публике свои сверхспособности, ты бы стал причиной хаоса и, вероятно, нарушил бы Маскарад. Принцу Чикаго пришлось бы всерьёз заняться тобой, отвлекши своё внимание от более важных проблем. Многие мятежники полагают, что таким путём должна распространяться анархия».

Старик замолк на минуту, а затем спросил: «Что ты знаешь о Карфагене?»

«Он не позволяет распасться нашим костям?» — ответил Дре.

Старик посмотрел на него. «Если бы я тебя не знал, то подумал бы, что ты просто смеёшься. Карфаген был утопией. Это была живая мечта. Тысячи лет назад мы, Бруха, создали город, в котором вампиры и смертные могли мирно сосуществовать. Мы старались для небес, но вместо этого наблюдали, как другие становились всё более завистливыми. Они предали нас и уничтожили мечту. С тех пор мы разделились, и, перестав быть учёными, философами, стали кретинами и шутами, как твой сир, Смеющийся Джек. Ты знаешь, кто такой Иконоборец?»

Дре старался держаться ровно, но понял, что медленно кивает. «Уничтожитель вещей, которым поклоняются или которые уважают другие люди».

Старик погладил свою бороду и с любопытством посмотрел на Дре.;«Очень хорошо. Да, им и является Смеющийся Джек. Многие Бруха стали Иконоборцами, объединяясь вместе лишь для того, чтобы уничтожать. Большинство молодых Бруха — члены этой фракции, объединяемые желанием разрушать.

«С другой стороны, существуют такие Бруха, к которым принадлежу я сам: Идеалисты. Мы верим в лучшее будущее и прилагаем все усилия для того, чтобы оно настало. Мы научились работать с системой, чтобы попробовать изменить её. В общем, мы — лидеры нашего клана, однако Иконоборцы сражаются даже с нами в своей легкомысленной ярости. Полагаю, тебе уже довелось испытать приступ Безумия?»

Дре снова кивнул. Он вспомнил, что чувствовал в момент, когда те бандиты напали на него. Что-то словно сломилось в нём, когда бандиты направили на него оружие. Он бросился на них, разрывая на части, пока от врагов не осталось одно кровавое месиво.

«Мы были прокляты, — мягко добавил старик. — Все вампиры страдают от жажды крови, но Бруха — более всех. Члены нашего клана намного чаще испытывают ярость. Некоторые, как я, научились её пресекать. Многие, тем

не менее, совсем не могут её контролировать. Когда Зверь становится свободным, его невозможно остановить».

Он замолчал на минуту, пока Дре наблюдал за ним.

«Также существует третья фракция Бруха. Это — введённые в заблуждение, хотя они считают себя Индивидуалистами. Они думают, что обладают свободой ответственных действий, хотя это вряд ли делает их пешками покрупнее.

Мы ведём большую войну. Единственные правила — используй или будь используемым, убивай или убьют тебя. Обзаведись сильным союзником, и ты будешь силён. Останься один и ты умрёшь. Запомни этот урок, так как есть и другие кланы вампиров, предпочитающие видеть тебя мёртвым.

К счастью, я заранее узнал о твоём существовании. У меня есть свои причины осведомлять принца Чикаго о том, что происходит. Нам повезло, ибо в другом случае он с радостью уничтожил бы тебя. Понимаешь?»

Дре нахмурился. «Если то, что ты говоришь, — правда, почему ты так со мной щедр?»

«Потому что ты будешь у меня в долгу. А также я смогу свести твои счёты со Смеющимся Джеком».

«Итак, ты будешь моим наставником? Научишь быть хорошим маленьким кровососом?»

«Господи, конечно же, нет. У меня есть дела поважнее. Тем не менее, у меня есть друг, Дэмиен, от которого ты узнаешь всё, что необходимо знать. Скажи, что тебя прислал Критий».

Глава 2. Легенды Бруха

«Я настоящий дикарь,
И я обожаю дикое веселье,
В сумасшедшем мире
Всё кажется туманным,
Я дикарь ...»

Iggy Pop, “Wild One”

Вампиры, как и люди, верят в истории и мифы, которые помогают им лучше понять действительность. Некоторые из них не содержат и доли правды. Другие начинаются реальными фактами, а впоследствии смешиваются с выдумками. И, наконец, некоторые, будучи правдоподобными с самого начала, таковыми и остаются, передаваясь из уст в уста от тех, кто был свидетелем этих событий.

Последняя разновидность — редчайшая. Даже среди бессмертных легенды редко остаются неизменными. За исключением естественных несостыковок, которые происходят время от времени, многие Родичи изменяют истории ради их собственной выгоды. Перед вами легенды клана Бруха. Некоторые из них — правда, а некоторые — вымысел, однако все они формируют не-жизнь тех, кто их услышит.

Прошлое

Бруха живут в войне. Многие из них в это верят. Они ненавидят Вентру, которые уничтожили мечту их основателя о Карфагене. Они презирают Тореадоров, которых рассматривают как союзников Вентру. Они не доверяют Тремерам, Малкавианам и Носферату, имеющим свои собственные секреты. Гангрелы чужды и слишком непонятны. Кроме того, Бруха наплодили намного больше Каитиффов, чем любой другой клан. Бесклановым же не остаётся ничего лучше, чем вычеркнуть из своей не-жизни тех, кто создал, а потом бросил их.

Враги повсюду. Единственный вариант — бросаться на каждого, кто противостоит им. Пока другие кланы всего лишь шепчутся, лишь открытые действия Бруха могут помешать их планам.

Классифицирование всех Бруха — пустая трата времени, однако у них существует три основные фракции. Первая и самая многочисленная — Иконоборцы, настоящие

анархисты. Они бросаются на всех и вся, не имея уважения к организациям и учреждениям. История не имеет для них значения: Здесь и Сейчас — вот что главное. Лишь Маскарад ограничивает их действия, и единственная причина, по которой они его чтят — это самосохранение.

Второй лагерь — Идеалисты, который состоит из более древних Бруха. Большинство старейшин Бруха являются Идеалистами, обращающимися к прошлому за советом и мудростью. Многие до сих пор помнят о Карфагене и мечте их создателя построить идеальное вампирское общество. Идеалисты верят, что Бруха должны объединиться, если хотят воплотить эти мечты в реальность. Иконоборцы считают их продажными. Их стереотипное об этом представление — старейшина Бруха, променявший собственное наследие на удобное местечко в городском совете.

Третий лагерь, Индивидуалисты, — самый маленький, но в то же время самый успешный. Они сочетают в себе черты Иконоборцев и Идеалистов. Они стараются работать вместе ради блага клана. Однако они и не заставляют других подчиняться своим законам, как делают Иконоборцы.

Из-за различных настроений всех трёх фракций историю Бруха достаточно трудно описать. Идеалисты, наилучшим образом в ней осведомлённые, смотрят в прошлое сквозь розовые очки. Иконоборцам откровенно на неё наплевать. Индивидуалисты слишком заняты примирением двух предыдущих фракций.

Всё, что известно об основателе клана, исходит из знаний других кланов. Они верят, что вампир, ныне называемый Бруха, был, как и остальные основатели кланов, представителем Третьего поколения. Он присутствовал при великой битве у Второго Города, когда Третье поколение восстало против второго. Многие знатоки из разных кланов утверждают, что именно Бруха спровоцировал эту битву между поколениями. Однако, некоторые исследователи истории Родни утверждают, что Бруха держался консервативной позиции среди Тринадцати патриархов, играя роль козла отпущения.

По иронии судьбы, современные Бруха верят, что один из потомков Бруха, Троиль, восстал против своего Сира и диаблерировал его. Многие кланы указывают на этот факт как причину резни, воцарившейся во Втором Городе. Поэтому они заявляют, что никогда не стоит доверять Бруха.

Искатели правды поговаривают: некоторые из Четвёртого поколения подстрекали друг друга восстать против своих Сиров. Вообще некоторые сохранившиеся записи указывают на то, что агрессивная натура Бруха не проявлялась веками до падения города. Тем не менее, вера в ярость Бруха настолько сильна, что большинство кланов указывает на Троиля как виновника. Даже современные Бруха верят в эту историю. Они гордятся тем, что являлись повстанцами с самого начала. Только немногие старейшины — Бруха осмеливаются оспорить эту ложь, из-за чего младшие члены клана их презирают.

Эти же старейшины говорят, что Троиль покинул Второй Город и много путешествовал по Европе и Азии. Некоторые заявляют, что он сопротивлялся строгим правилам, установленным Третьим поколением над Четвёртым. Другие уверены, что он боялся за своё существование. Из-за своей практики диаблери Троиль смог перенять могущество Третьего поколения. По причине этого или, наверняка, более дурных слухов, Троиль избегал своей Родни. Одержимый жаждой странствий и страхом за своё бессмертное существование, Троиль редко подолгу задерживался на одном месте.

Он держался самых глухих уголков цивилизации, предпочитая Эфиопию Египту, Ханаан Вавилону, в общем, избегая мест с большой концентрацией вампиров. На долгое время Троиль обосновался в Малой Азии, но покинул её с приходами персов. Он снова начал безостановочно путешествовать, пока не достиг Северной Африки.

Хотя Троиль никогда и не принимал активного участия в создании Карфагена, он гордился его успехом. В Карфагене он видел идеальное воплощение Второго Города. Он часто оказывал влияние на своё потомство,

проживающее там, хотя длилось оно недолго, Троиль никогда не принимал прямого участия в управлении городом.

В то время как ни один Бруха не может этого подтвердить, Вентру поговаривают, что Троиль сам кинулся в схватку с врагами Карфагена, провернувшими своё финальное нападение. Тем не менее, многие из его наиболее могущественных потомков либо уже пали, либо предпочли исчезнуть, предвидя надвигающийся конфликт. Без их поддержки Троиль пал под напором магических атак и, очевидно, уничтожен.

Предметом спора среди старейшин — Бруха является то, поплатился ли Троиль за своё существование или нашёл убежище в земле. Побеждающая сторона отнеслась к последнему варианту критически, и были проведены мощные ритуалы, чтобы предотвратить какие-либо раскопки. Более того, никто точно не установил, кто спасся в торпоре и кто пережил окончательную смерть. Бруха, верящие в легенду о Троиле, опровергают этот вариант,

утверждая, что никакая сила не-живых не смогла бы победить патриарха на его родной земле.

Спасшиеся Бруха вскоре осознали, что они намного легче поддавались Безумию, чем другие кланы. Многие старейшины Бруха указывают на это как на доказательство всё ещё длящегося существования Троиля. Они верят, что магические атаки сделали его «передатчиком» ненависти и гнева, которые он ощущал перед впадением в торпор. Другие старейшины заявляют, что Троиль пережил последнюю смерть, но его умирающие эмоции начали жить своей жизнью, передавшись всем его соклановцам. И совсем немногие говорят, что Троиль сам часто впадал в Безумие и передал эту особенность своим потомкам.

С тех пор, как Карфаген пал, остальные кланы начали считать Бруха «бешеными». Вскоре они стали известны своими пристрастиями к анархии и хаосу, их стали ненавидеть и презирать другие кланы. Многие Бруха верили, что раз остальные кланы уничтожили созданное ими, то Бруха станут теми, кто уничтожат все структуры вообще.

Как ни странно, некоторые Бруха пытались преодолеть свою склонность к Безумию, чтобы постепенно утвердиться в качестве интеллектуалов и философов. Многие современные Бруха, особенно Иконоборцы, насмехаются над этими историями. Тем не менее, многие европейские государства были под влиянием или даже прямым правлением Бруха в то или иное время, когда все ощущали последствия их восстаний. Швейцария, Италия и Греция всё ещё находятся под частичным или полным контролем принцев — Бруха.

Бруха, правящие в Европе, практически всегда являются Идеалистами. Конечно, Иконоборцу, склонному к хаосу, невозможно будет управлять чем-либо. Как ранее упоминалось, современные европейские Бруха считают, что Бруха — американцы, а в особенности Иконоборцы, дураки. Европейские правители относятся к путешествующим по Европе американским Бруха с подозрением.

Со своей склонностью к анархизму Бруха всегда были на передовых линиях каждой революции в истории. В некоторых случаях Бруха открыто руководили крестьянскими восстаниями против английской аристократии. Робин Лилэнд, Бруха Седьмого поколения, был особенно сильным защитником, часто сражающимся на фронте во время военных стычек. После возникновения Камарильи влияние Бруха стало более шатким. Во время Великой Французской Революции некоторые выдающиеся лидеры, включая Робеспьера, в какой-то степени находились под влиянием Бруха. Владение клана дисциплиной Присутствие оказывалось действительно ценным при настроении толпы против аристократов.

Истинные Бруха

За закрытыми дверями Вентру любят посплетничать насчёт кланового названия Бруха. С тех пор как легенды стали повествовать об уничтожении Троилем настоящего Бруха, сегодняшние Бруха ведут свою линию крови не от него, а от Троиля. Действительно, эти Вентру любят насмехаться: истинные Бруха, не произошедшие от Троиля, всё ещё где-то прячутся, наверняка строя планы мести.

Ни один Бруха не мог подтвердить этот слух, мотивируя это тем, что никто не стал бы ждать тысячелетия свершения мести со времён падения Второго Города. Более того, существование могущественной давней линии крови вряд ли правдоподобно по своей сути.

Время от времени возникают странные истории о Сородичах, которые обладают удивительными силами, смущающими и сбивающими с толку Бруха. Такие повествования об удивительно сильных вампирах почти еженедельно возникают среди параноиков — каинитов.

Тем не менее, история, ставшая довольно популярной в 1950-х годах, пришла из Свободных Штатов Анархов. Якобы на Гвалте появилась молодая женщина, заявлявшая, что происходит от самого Бруха. Те, кто пытались вышвырнуть её вон, понимали, что постоянно повторяют свои действия, идя по направлению к ней и снова оказываясь там, откуда они шли, или же они просто

не могли двигаться, пока женщина исчезала и опять появлялась среди них.

Бруха всегда говорят об этой истории как о случившейся «с другом друга моего Сира». Никто не был на этом Гвалте, и спустя некоторое время эту историю забыли. И всё же она беспокоит тех Бруха, которые о ней знают.

Соединённые Штаты

Вражда между власть имущими и не обладающими никаким влиянием кланами началась в XVIII веке. Несколько Бруха заинтересовались назревающим восстанием на американских колониях. Одна из них, Маргарита Фоккарт, приехала в Америку в мае1765 года. Она встретилась с Томасом Джефферсоном, в то время студентом — юристом. Оба они присутствовали на известных выступлениях Патрика Генри против Британского закона о гербовом сборе. Фоккарт, попавшая в Америку по стопам её Сира, замечала все признаки нарастающего восстания.

Фоккарт решила ненадолго остаться в Америке, чтобы помогать повстанцам. Её высокий уровень Присутствия позволял ей настраивать многочисленные толпы людей против британцев. И то же Присутствие позволяло сохранять толпу организованной и эффективной. Вентру были заняты мятежными действиями анархов в Лондоне. Принц Митра, правитель Лондона и самый влиятельный каинит Англии, глупо отказался послать какого-либо родича в Америку, дабы разузнать возможность вмешательства Бруха.

Крисп Эттакс, чернокожий моряк, был ответственным за одно из первых восстаний против британцев. Он повёл армию жителей Бостона против английских солдат. Британцы, очевидно, убили Эттакса во время конфронтации, в которой он участвовал. Эта конфронтация, Бостонская Резня, стала искрой, зажёгшей огонь революции.

Фактически, Маргарита Фоккарт спасла Эттакса от смерти. Она восхищалась мужеством моряка и решила

обратить его. После Бостонской Резни Эттакс работал с Фоккарт и несколькими Бруха, помогавшими Сыновьям Свободы. С тех пор он проводил активные действия в Соединённых Штатах.

В Лондоне Бруха оказывали поддержку тем англичанам, которые выступали за ослабление принудительных мер против колоний. Всё же непонятно, на кого они могли влиять, с тех пор как Вентру прилагали все усилия к уничтожению любого Бруха, осмелившегося так глупо придать своё влияние огласке. Некоторые верят, что Вильям Питт и полковник Исаак Барре находились под контролем Бруха (или даже наоборот, шепчутся некоторые Вентру). Оба они выступали за права американских колонистов в Парламенте. Действительно, именно Барре первым произнёс фразу «сыновья свободы».

Другой Бруха, Критий (также известный как Старейшина Чикаго), использовал своё влияние в иной сфере. Он и Бенджамин Франклин постоянно находились в курсе событий тех лет, ведущих к войне за независимость. Когда Франклин отправился в Париж как представитель колоний и дипломат, они оба проводили многие ночи в близком общении. Два интеллектуала разработали несколько идей, некоторые, спустя век, могли бы удивить даже Жюля Верна.

Некоторые из вдохновенных идей Франклина были напечатаны во время Революционной войны, когда государственный деятель публиковал антианглийскую пропаганду. В одной её части говорилось, что возле Кале будут установлены огромные зеркала. Они будут отражать солнечную энергию через морской канал, чтобы поджигать британские корабли. Другой слух утверждал, что вокруг побережья Англии будет проведена, а затем электрифицирована гигантская цепь.

Когда Франклин не был занят встречами с Критием, он наслаждался вечеринками в Париже. Он идеально мог адаптироваться как в высшем, так и в низшем обществе. Эта его способность вызывала восхищение Тореадоров, контролирующих город. Клан, озлобленный действиями Митры в Англии, решил избрать другой путь, хотя и были

осведомлены о действиях Крития. Они также были за поддержку американской революции королём Луи лишь затем, чтобы насолить английским Вентру.

Хотя он никогда не был обращён, Франклин оказался главной целью многих кланов. Бруха восхищались им как интеллектуальным повстанцем. Тореадоры считали его человеком искусства. Вентру обратили бы его попросту, чтобы подсадить на кровавые узы, и в то же время избавиться от вмешательств Тореадоров. К счастью, попытки каждого из этих кланов мешали друг другу, и это считается причиной, по которой Франклин никогда не стал одним из родни. Также Критий понимал, что он был бы намного более ценным в качестве деятельного смертного, нежели вампира.

Другой деятель — Бруха, Джереми МакНейл, тоже поддержал революционные действия. С его помощью Фоккарт с Эттаксом, Самуэлем Адамсом и его «уличными бандами» продемонстрировали удивительно искушённую стратегию, приводившую английские гарнизоны в замешательство.

Что интересно, Революционная война сама по себе была свободна от влияния Бруха. Клан, остерегающийся вмешательства Вентру, решил залечь на дно. Из-за этого Митра и другие английские Вентру никогда не подозревали о реальном влиянии Бруха на колониях. Они также недооценивали решительность американских колоний. Их продолжающиеся проблемы с анархами в Англии заставляли уделять внимание и тем, и другим.

Война между Камарильей и Шабашем также повлияла на войну за независимость. Камарилья контролировала англичан и их представителей в Америке. Шабаш, как и Бруха, надеялись начать всё заново в Новом Мире. Его участие в Революционной войне было особенно заметно.

Когда Соединённые Штаты успешно получили независимость, многие Бруха, расстроенные своей неспособностью получить власть от Старейшин, пересекли Атлантический океан. Они, как и смертные, видели в США свежие свободные земли.

Как это ни иронично, но если бы они остались, то некоторые из их требований и могли быть удовлетворены. Оставшиеся анархи продолжали вести активные действия, но их мощь ослабла в 1848 году. Также в последние десятилетия XIX века происходили свержения нескольких Идеалистов — правителей Бруха, так как всё больше стран срывали с себя оковы аристократии и монархического правления.

Раздражённая вмешательством Шабаша во все эти восстания, Камарилья оказала давление на его лидеров, заставляя их путешествовать за Атлантический океан. Это дало Шабашу шанс начать бороться за влияние в Америке. Однако распад различных сект Шабаша во время и после войны угрожал власти ренегатов. Тем временем, Бруха были не в состоянии объединить своё влияние над восточными штатами из-за внутренних разногласий.

Бруха распространились по Соединённым Штатам за последующие два века. К несчастью для них, другие кланы также быстро освоились там, поскольку посчитали США надёжным местом для правления. Бруха, дезорганизованные, как всегда, не смогли принять серьёзных мер и прекратить вмешательство остальных кланов.

Несмотря на все усилия Камарильи, Шабаш всё ещё имел твёрдое влияние в некоторых городах Восточного Побережья. Вентру и Шабаш потихоньку вытесняли Брух на запад. Бруха поняли, что остальные кланы достигли большего, чем они сами. Опять же — городами правили ненавистные Тореадоры и Вентру. Борьба Бруха против утвердившихся принцев раз и навсегда заклеймила их как Анархов.

Южная экспансия Вентру привела к самой главной борьбе во время Гражданской войны. Многие Сородичи, не только анархи, боролись против старейшин, контролирующих плантации и использовали рабов как скот. Так как многие из этих древних Родичей были Вентру, Бруха с радостью принимали участие в борьбе с ними. В конечном счёте, молодые вампиры одержали победу, освободив рабов, а, следовательно, их кровью теперь

могли питаться все. В борьбе принимали участие Родичи из многих кланов. В редких случаях Бруха и Вентру (хоть и молодые) сотрудничали на серьёзных основаниях. Северные Бруха и Шабаш также попытались сразиться с лидерами Камарильи, недавно прибывшими в Новый Мир.

Однако Бруха, и анархи в целом, прежде всего продвигались на запад, так как влияние Тореадоров/Вентру росло и принцы становились всё более уверенными в себе. К первой половине XX века такие города западного побережья, как Сан Диего, Сакраменто, Сиэтл и Лос Анджелес давали приют все большему числу как смертных, так и Сородичей, и были готовы к восстанию Бруха.

Принцам этих городов приходилось быть весьма осторожными, дабы избежать бунта. Все их попытки оказались тщетными. В 1944 году Дон Себастьян, принц-Тореадор Лос Анджелеса, приказал своим подданным укротить особенно неуправляемого Бруху, Джереми МакНейла. Люди Себастьяна, переоценившие могущество своего господина, жестоко избили МакНейла, не оставив на нём живого места. Возмущению анархов не было предела, и Себастьян, отчаянно пытавшийся восстановить порядок, пообещал полное расследование Лос-Анджелесскими старейшинами. Он поклялся, что полностью подчинится их решению.

Так как один из старейшин являлся Брухой, Анархи надеялись на справедливость. Однако старейшины, довольные правлением Себастьяна и не осознававшие серьезности угрозы мятежа, переврали все факты. Они заявили, что действия подданных принца были законными, и МакНейл не имел никаких причин жаловаться на них.

Услышав это, анархи заполнили все улицы. Их число превзошло все ожидания принца, и на этот раз они объединились. Сам того не желая, МакНейл стал кумиром анархов, поскольку те использовали его имя как клич толпы. Спустя несколько дней Себастьян и его прихвостни были убиты, а старейшины Лос Анджелеса присоединились к анархам, скрылись либо бежали. Огонь революции был настолько силён, что другие группировки анархов

на Западном побережье взбунтовались и уничтожили вампирские структуры власти в своих городах. Лишь в Сан-Франциско подобного не произошло.

Спустя несколько ночей, принцам от самого Сан-Диего до Сан-Хосе пришлось бежать из городов. Немногих архонтов, пытавшихся помочь им, настигла такая же участь, и, прежде чем Камарилья могла дать организованный отпор, большая часть западного побережья Калифорнии была провозглашена Свободными Штатами Анархов.

По всеобщим заявлениям, МакНейл стал новым и в чём-то, сам того не желая, лидером не только Лос Анджелеса, но и сформированных Стран Анархов. Осознавая, насколько шаткая его позиция, МакНейл ясно дал понять, что он не принц, и не собирается им становиться. С помощью других влиятельных анархов он прекратил убийства и разрушения, однако пообещал, что восстание распространится и на другие территории.

МакНейл сформировал совет из самых влиятельных анархов. В нём состояли лидеры анархов Сиэттла, Сакраменто и Сан-Диего, собственно МакНейл и по одному члену кланов Носферату, Гангрел и Равнос. Эти три клана являлись представителями анархов не-Бруха. МакНейл также подверг совет демократическому влиянию, что давало возможность всем анархам принимать участие в решениях каких-либо вопросов.

Свободные Штаты Анархов существуют и по сей день. Анархи контролируют Калифорнию и имеют огромное влияние в Орегоне и Вашингтоне. Предпринимались попытки распространиться на восток. Однако комбинация из дезорганизованности анархов, влияния Вентру и Джованни в Лас-Вегасе и активности люпинов в центре северо-запада мешала какой-либо реальной экспансии.

МакНейл всё ещё является ведущим мятежником Лос-Анджелеса и самой влиятельной фигурой в Свободных Штатах Анархов. Хотя ограничения при создании Дитя были добровольными, обращено было меньше, чем того ожидали. В то же время, многие Бруха прибыли в эти места

после того, как архонты выселили их из старых убежищ, и Свободные Штаты Анархов до сих пор остаются густо населёнными.

Свободные Штаты Анархов

Многие Сородичи указывают на Свободные Штаты как на пример того, каким должно быть вампирское общество. Их же многочисленные оппоненты противятся, так как неизбежно что-то случится, если неонаты выйдут из-под контроля.

Без насаждения принцами Традиций среди не-живых, банды разрастаются по улицам, как нигде больше. В то время как местные Сородичи добровольно подчиняются ограничениям, установленным на Обращение, многие заезжие гастролеры создают напряжённые ситуации там, где идёт поддержка со стороны смертных. Наконец,

Шабаш чувствует себя прекрасно среди анархов, распространяя там своё собственное зло.

От Сан-Диего до Сан-Хосе улицы городов заполнены бандами Бруха, воюющими между собой за территории. Другие Бруха нанимаются здесь для участия в набегах на территорию Камарильи; анархи стекаются сюда со всего земного шара, чтобы обсудить свои планы, победы и поражения.

Заговоры и сплетни плетутся здесь постоянно. Без принца, который бы заставил всех приезжих представляться перед ним, никто точно не знает, кто в данный момент находится в городе. Таким образом, здесь свободно бродят Каитиффы, шпионят Тремеры, а Сетиты обустраивают свои храмы в тёмных подвалах.

Лос-Анджелес — центр всего этого сумасшествия. Некоторые лидеры Камарильи подсчитали, что более 200 вампиров называют своим домом подземку, и 10 процентов из них — шабашиты. Лидеры Бруха, вроде МакНейла, отрицают это, но никто ничего не знает достоверно.

Так или иначе, в этих местах нашли себе пристанище представители всех кланов. Гангрелы бродят по холмам на севере Лос-Анджелеса (хотя около гор Санта-Моники обитают люпины); Носферату и Бруха называют своим домом восточную часть ЛА; Тореадоры наводнили Голливуд и Беверли Хиллз; все время слышатся истории о вампирах востока в Чайнатауне и Малом Токио. Естественно, параноидальные слухи о могущественных старейшинах и приближающейся Геенне живут и там своей жизнью.

МакНейл обычно встречается с Советом в центре Лос-Анджелеса, возле здания городского муниципалитета. У них нет чётко установленных места проведения и повестки дня, и все их встречи превращаются в маленькие неформальные собрания. Вдобавок, они периодически собираются там, где чувствуют потребность в себе, и не одна бойня анархов была приостановлена их присутствием.

И всё же МакНейл и другие члены Совета могут внести в наполненный вампирами город лишь малую толику мира. На освещённых луной улицах постоянно воюют друг с другом банды, незваные новоприбывшие питаются где и когда захотят. Даже некоторые члены Совета рассматривают Лос-Анджелес как пороховую бочку, готовую вот-вот взорваться.

Россия

К сожалению, Свободные Штаты — это и есть всё то, чего Бруха смогли добиться, желая возродить Карфаген. Другая попытка оказалась не такой успешной.

Бруха участвовали во всех восстаниях в истории. Русская революция не была исключением. Бруха мечтали отомстить многим принцам Вентру и Тореадор, и революция, последовавшая за Первой Мировой Войной, дала им такой шанс. С 1917 по 1922 гг. страну пересекали армии, атакуя людей и Сородичей. Несмотря на Мировую войну, вампиры из других стран предложили свою помощь, американские Вентру даже заставили президента Уилсона ввести войска США на территорию России.

Наконец, благодаря потугам большевиков, немногочисленное количество Бруха смогло понять, что оно находится на стороне победителя. Ненавистные Вентру и Тореадоры побеждены, их прах развеян на ветру. Что же делать теперь?

Прежде чем Бруха составили определённый план действий или что-то предприняли, к власти пришли те самые большевики, распространяя идеи о новом обществе, в котором все были бы равны. Большевистская партия пришла к власти и Советский коммунизм начал набирать обороты. Слушая обещания новоиспечённых коммунистов, некоторые Бруха всерьёз поверили, что это новое общество станет Карфагеном двадцатого столетия. Члены клана в России решили остаться, чтобы оказывать поддержку коммунистам.

Проблемой, как всегда, оказалось «проклятье» Бруха. Русские Бруха немедленно начали вести борьбу друг с

другом. Но эти стычки редко перерастали в поединки. Члены совета Бруха просто начали предавать друг друга. С умениями проворачивать интриги, утончённости которых позавидовал бы даже Тремер, каждый желал по-своему влиять на Ленина и других смертных лидеров, не вызывая при этом подозрений. Результатами стали голод, отчуждение огромных территорий в пользу Германии и начало репрессий.

Вконец разрозненным Бруха так и не удалось внедрить желаемую политику. Им был необходим полный контроль. Сородичи не узнали бы об их существовании, пока была бы гарантирована безопасность нации. В другом случае, внешние враги страны советов и конкуренты среди Сородичей попытались бы их низвергнуть. До тех пор, пока их королевство было в безопасности, Новый Карфаген не мог быть построен.

Попытка сделать из Ленина лидера — марионетку была ошибочной. Ленин начал догадываться, что в России действовал какой-то подозрительный «Совет». Он решил сам манипулировать этим Советом. Ленин натравливал Бруха друг на друга, получая при этом существенную власть и спутывая планы Сородичей.

Ленин зашёл слишком далеко, начав расправляться с русской интеллигенцией. Многие Бруха были в то время Идеалистами, и когда он начал отправлять цвет нации в лагеря, они осознали свою ошибку. В 1924 году Идеалисты «подстроили» смерть Ленина, назначив Льва Троцкого его преемником.

К несчастью, у другого смертного, Иосифа Сталина, были свои планы. С тайной помощью Вентру и Тореадоров, не желавших, чтобы Бруха добились успеха, Сталин изгнал Троцкого из свежесформированного СССР. Затем он взял контроль в свои руки. Используя структуру, созданную ещё Лениным, Сталин поднял волну репрессий, в ходе которых погибло около 10 миллионов человек.

Совет Бруха погряз в раздорах, в то время как Сталин набирал авторитет. Половина совета желала его немедленной смерти, в то время как оппоненты,

привыкшие сытно питаться в ГУЛАГах, были не против продолжения его господства. В середине 1930-х годов связи Сталина с магами и Шабашем стали очевидными, что заставило Бруха объединиться против него.

Они уже собирались убить советского лидера, но в это время Адольф Гитлер развернул свою кампанию покорения Европы. Бруха посчитали, что им нужен Сталин, непоколебимый предводитель, способный противостоять этой угрозе, которая, как они считали, была заговором Вентру против них. Бруха заставили Сталина подписать с Гитлером пакт Молотова — Риббентропа, который пресёк бы вторжение в Россию, а уже затем попытались свергнуть его. К сожалению, Гитлер разорвал пакт двумя годами позже, в 1941. Учитывая демографический спад в России, вызванный сталинскими репрессиями, Совет Бруха, наконец, пришел к единому мнению. Они объединились с другими кланами, дабы победить нацистов.

По ходу войны, Совет отдавал всё более жёсткие приказы, чтобы получить «свои» территории обратно под контроль. Однако их же собственные приступы кровавого

безумия препятствовали успешному сотрудничеству. Некоторые амбициозные люди, не осознающие истинную природу внутреннего беспорядка, учуяли шанс получить власть в свои руки. Они сформировали армию и КГБ и добились собственных сфер влияния.

Замешательство правило Советским Союзом более чем 50 лет. Вера в мечту о Карфагене всё не иссякала, в то время как каждый из Совета Бруха всё более утверждался в своей фракции правительства, среди военных и мелких государственных служащих. Единственный раз, когда они сотрудничали, был попыткой облегчить экономическую катастрофу, но каждый раз, когда они пытались действовать вместе, всё вновь сводилось к ссорам.

Наконец, в 1990 году что-то прервало статус-кво. Никто из Родичей точно не уверен, что же тогда произошло. Михаил Горбачёв, новый правитель Советского Союза, провозгласил перестройку и перемены. Очевидно, каждый из Совета Бруха верил, что их враг находится за кулисами политики Горбачёва. Они бросили свои самые верные отряды КГБ и военных агентов против него. Агенты впоследствии бесследно пропали. Бруха рьяно обвиняли друг друга и вскоре позабыли о Горбачёве в ходе своих ссор.

Когда пробудилась древняя Носферату, Баба Яга, и выяснилось, что Горбачёв был её марионеткой, воцарился настоящий хаос. В панике Совет Бруха стал искать совета у своих «коллег» среди Вентру и Тореадоров. Они сошлись на том, что Баба Яга не удовлетворится лишь своей родиной. Несколько Тореадоров и Вентру седьмого и восьмого поколения отправились в Москву с целью победить старейшину. Бруха же безжалостно пустили в ход последних своих марионеток. Некоторые приближённые Горбачёва восстали против него. Они надеялись, что Баба Яга предпримет меры по защите своих подчинённых, став уязвимой.

Это было их последней ошибкой. Бабе Яге было наплевать на смертных. Вместо этого она направилась прямиком в Совет. Несмотря на помощь Вентру и Тореадоров, члены Совета пали один за другим. Не

применяя даже даблери, Баба Яга просто полностью сожрала их тела.

На восьмой день охоты Бабы Яги советские народы взбунтовались. Войска отказались мобилизоваться в поддержку нового правительства. Без вмешательства Сородичей действия высших руководителей оказывались безрезультатными. Горбачёв, лишившись поддержки Бабы Яги, доказал свою беспомощность и не смог вернуть былую власть в свои руки. Борис Ельцин стал новым голосом распадающегося Союза.

С тех пор ни один клан не знает о конечной судьбе Совета Бруха. Единственный клан, возможно частично осведомлённый в этом, Носферату, хранит безмолвие. По правде говоря, старейшины Носферату пятого и шестого поколения собираются вместе с целью решить, что же дальше делать с Бабой Ягой. Некоторые выказывают желание её поддержать, другие — убить, третие — просто проигнорировать.

Ходит слух, что кое-кто из Совета Бруха сумел избежать «чисток» Бабы Яги. Более того, её смертные агенты, как говорят, идут по горячим следам выжившего. В настоящее время этот член Совета так напуган, что по истечении долгого времени не доверяет даже собственным соклановцам. Если слухи об этом спасении правдивы, он может быть где угодно, прячась от агентов Яги.

Настоящее

Как упоминалось выше, у европейских Бруха есть владения в Греции, Швейцарии и Италии. Эти Бруха — Идеалисты мыслят так же узко, как и любой другой Вентру, и ревностно охраняют свои территории. И хотя более буйные Бруха обижаются на их произвол, Европа — слишком мощная твердыня для Иконоборцев. К тому же, Тореадоры и Вентру контролируют больше стран. Пока что молодые члены клана довольны таким положением вещей, иногда используя их земли в качестве убежищ или центров различных операций.

Передовым оплотом Бруха в Соединённых Штатах — Свободные Штаты Анархов. Силы Камарильи и Шабаша не хотят ничего более чем взять эти территории под свой контроль. Однако они не могут завоевать Страы обычным путём — убив принца — их там просто нет. Пока МакНейл остаётся влиятельной фигурой в этих местах, его смерть сделала бы движение анархов более агрессивным.

В Европе и Соединённых Штатах на сегодняшний день существуют два основных конклава Бруха. Остальные члены клана разобщены, без каких-либо признаков власти и порядка. В Южной Америке, Африке и Австралии Бруха не так много. Как упоминалось ранее, они больше не представляют собой угрозы.

В одно время Куба была подвержена влиянию Совета Бруха в СССР, хотя многие думают, что Кастро пришёл к власти благодаря помощи Шабаша либо Каитиффов. Кастро получил экономическую поддержку от СССР. Внедряя коммунизм в свою страну. Однако после распада Совета и роспуска Союза Кастро остался один. Последователи Сета, действуя на Гаити, оказывали на него давление, надеясь заполучить Кубу под свой контроль. Существует мнение, что некоторые из самых могущественных помощников Кастро находятся под влиянием Сеттитов.

Будущее

Европейские Бруха довольны своими местами обитания. В отличие от их американских родичей — бунтарей, многие заняли статус кво. Враги клана, Тореадоры и Вентру, не доставляют им проблем. Вообще-то, между методами правлениями этих трёх кланов очень мало различий. Все влиятельные Родичи Европы являются старейшинами, что ценится выше, чем узы клана — как же тогда неонаты могут понять действия старейшин?

Отношение европейских старейшин к своим американским собратьям почти такое же, как и у Вентру. Несмотря на различия между старшими и младшими членами клана, европейский старейшина никогда не отказал бы младшему родичу в убежище. Дворянство

обязывает и этому. Более того, у молодого Бруха, проповедующего неповиновение старейшинам, мало шансов заслужить себе симпатию.

В отличие от старейшин остальных кланов, у Бруха нет особого желания контролировать других вампиров. Им нравится и такое положение вещей. Старейшины верят, что огонь юности когда-нибудь погаснет, и молодые родичи смирятся с их господством и господством принцев.

Вампиры Стран Анархов всегда стремятся свергнуть принцев других городов, дабы занять их место. МакНейл прекрасно понимает, что города Вентру и Тореадоров на среднем западе служат буфером между анархами и Шабашем. Он не испытывает никакой симпатии к Шабашу, и прилагает все усилия к тому, чтобы свести это влияние в Странах Анархов к минимуму, хотя, бесспорно, там всё ещё будет сохраняться присутствие членов секты.

Несколько влиятельных анархов по главе со Смеющимся Джеком начали разрабатывать план свержения ненавистных принцев — Вентру. Стратегия такова: путешествовать в их города, обращать первых попавшихся и предоставлять их самим себе, даже не показывая принцам.

Как результат — вампир — Каитифф, склонных к Безумию и всеми гонимый. Смеющийся Джек и его свита не желают создавать слишком много вампиров, так как это может стать реальной угрозой для Маскарада. Обычно они будут внедряться в город и, обратив 10 человек за ночь, покинут его. Принцу приходится иметь дело с Каитиффами, дабы те не нарушили Маскарад. Если его попытки окажутся тщетными либо он проявит слабость, это поставит под угрозу его репутацию. Таким образом, Бруха Свободных Штатов надеются подстегнуть остальных к мятежу.

Многие Бруха из этих городов, в частности старейшины, недовольны таким вмешательством чужих в их собственные дела. Также под угрозу ставится их существование, если Маскарад будет нарушен. Принцы

считают Каитиффов детьми анархов из своего города, что становится причиной давления на здешних Бруха.

Это именно то, чего желает Смеющийся Джек и совсем не хотят городские Бруха. Если они и собираются нажить неприятностей, то лишь за то, что совершили именно они. Это привело к некоторому противостоянию между анархами Свободных Штатов и Бруха других городов.

МакНейл пытается оказать давление на Смеющегося Джека, дабы препятствовать исполнению его стратегии. К несчастью, его позиция такова: если он будет пытаться отдавать анархам приказы, то потеряет собственный престиж.

МакНейл надеется на постепенные перемены и захват анархами других городов. Более чем другие, он осведомлён в проклятии Бруха. И хотя он кое-как с ним справляется, он слишком осторожен в отличии от других вампиров. Это не даёт возможности спланировать связную тактику. Немногие Бруха создадут формальный союз или даже обсудят стратегию.

Единственный ободрительный факт, замеченный МакНейлом, — Безумие некоторых вампиров 14-го поколения проявляется в менее суровых формах. Он также заметил, что у Бруха более старого поколения оно слабеет. Надеждой МакНейла является то, что Безумие клана со временем исчезнет.

Новая кровь проливается на эту землю
И он быстро покоряется,
Через постоянную боль унижения Юноша познает их правила.

Metallica “The Unforgiven ”

Как и кажется, у Бруха имеется относительно немного последовательных традиций. И хотя многие говорят, что Тореадоры борятся за то, чтобы не отставать от новейших причуд смертных, Бруха тоже могут быть в этом обвинены. Они с радостью обращают представителей популярных субкультур данной эпохи.

В XIX веке, например, первичными средствами празднования независимости Бруха считались «походы в кафе». В таких случаях сокланов цы из одного города собираются и ходят из одного кафе в другое. Из каждого

они выгоняют всех людей и устраиваются там на несколько часов, критикуя текущую политическую структуру.

Кафе больше не в моде. «Походы в кафе» трансформировались в Рейвы, весьма популярные среди Бруха. Тем не менее, многие традиции клана исчезли с течением времени. Единственная постоянная традиция Бруха – их полное отсутствие.

Встречи

Скажи правду, затем беги во всю прыть.

Слоган “Earth First”

Самая основная форма встречи Бруха – Гвалт. Это неформальные собрания, проходящие после окончания концерта, закрытой вечеринки и т.п. Никто не в состоянии организовать Гвалт, хотя более древний Бруха, обычно Идеалист, может попытаться огласить повестку дня. Посетители часто заглушают эти возгласы.

Тем не менее, у Бруха имеется много врагов, и тогда они поняли, что им необходим способ передачи информации друг другу. Поэтому на протяжении века Гвалты всё ещё остаются популярными и привлекают Сородичей со всей округи. Больше всего Бруха прибывает с целого штата и даже региона.

Гвалту обычно не хватает всеобщей цели собрания. Кто угодно может орать что угодно. Любые споры иногда перерастают в драки. Дурным тоном считается лишение противника сознания, поэтому применяются лишь толчки и пихание, в ходе чего определяется победитель.

Бруха мало заботятся о безопасности, поэтому Гвалт могут посетить вампиры и других кланов. Так как Бруха не разрабатывают там никаких секретных стратегий, они также не рискуют своей собственной, важной деятельностью. Бруха даже допускают присутствие на Гвалтах Вентру, Тремеров и Тореадоров, однако такие

посетители должны быть готовы к оскорблениям и телесным повреждениям.

Случается, что смертные тоже попадают на Гвалты. Бруха такого не терпят, хотя никак этому и не препятствуют. Вместо этого вампир с высоким уровнем Присутствия попытается запугать человека, дабы тот сам покинул Гвалт. Даже самые матёрые уличные панки постараются исчезнуть, если несколько Бруха обратят на него своё внимание.

Престиж различных вампиров - Бруха зарабатывается на Гвалтах. Родичи, чьи попытки обратить на себя внимание не оказались тщетными, выходят перед всеми и в подробностях описывают предполагаемые действия. Потерявшим же свой авторитет «предлагается» спуститься и вынести оскорбления толпы. Среди Бруха признаком хорошего тона является обладание мужеством заступиться за другого. Тех, кто не принял вызов или не появился вообще, силой тащат на следующий Гвалт. Им придётся вынести оскорбления вдвойне более сильные, чем те, которые они могли бы получить, явившись добровольно.

Если у старейшины – Бруха имеется план, в котором необходимо задействовать большинство соклановцев, или же он желает обратиться к Родичам по некоторому вопросу, ему нужно спланировать ход Гвалта. Затем старейшина попытается применить метод дебатов, Присутствие и Доминирование с целью склонить как можно больше Бруха к своей точке зрения перед появлением на Гвалте.

Старейшины в редких случаях пытаются навязать кому-либо своё мнение на самом Гвалте – используя дисциплины, они рискуют стать персонами нон грата на нескольких последующих встречах. Однако если старейшины заблаговременно повлияли на большинство вампиров, то с помощью Гвалта (и превосходства числом сторонников) они могут убедить остальных членов клана в своей правоте.

Другой хитростью старейшин – Бруха является использование «доверенных». Эти Бруха, харизматичные и

убедительные, обсуждают точку зрения старейшины, даже не идентифицируя себя как его представителя. Так как большинство Бруха не интересуется мотивами говорящего, обычно эта стратегия имеет успех.

В настоящее время у Бруха существует два других «традиционных» стиля встреч: Дебаты и Рейвы.

Дебаты

Дебаты – это форум, организующийся старейшинами клана. Принимают участие лишь они, и в основном это Идеалисты. Дебаты проходят в любом изолированном помещении – университетских аудиториях, библиотеках и кабинетах частных домов.

Молодые Бруха, знающие о Дебатах, считают их колоссальной скукой. Процедура предельно проста. Каждый из присутствующих старейшин принимает одну из нескольких позиций в обсуждаемой проблеме. Каждый выдвигает свои аргументы. Точки зрения. Понемногу.

Проблема будет исследована вдоль и поперёк. Если старейшины как следует не обсудят проблему до восхода солнца, они будут спорить и на следующую ночь. По некоторым данным, самые длинные дебаты продолжались месяц.

Если же на Дебатах появляется заинтересованный молодой Бруха, то они сводятся практически на нет. Типичный ответ был бы таков: «Я бы хотел поспорить с 32-ой подпроблемой 10-го пункта, выдвинутого Критием на третью ночь текущего Дебата, констатируя, что проблема в корне неправильная, не соответствуя также 12-ой, 15-ой 17-ой подпроблемам.»

Старейшины не позволяют делать заметки и что-либо записывать на Дебатах. Также запрещается использовать дисциплины. Последний вампир, чьи попытки не согласиться с пунктами оказались бесполезными, и является «победителем», и обычно старейшины ему уступают. Однако они часто проводят Дебаты лишь для того, чтобы похвастаться, а не отстоять какую-либо точку зрения.

Персонажи используют Навык Дебатов с целью одержать в них победу. Такой форум наверняка утомителен и для игроков, и для Бруха. Если необходимо, успехи накапливаются по часам. Спустя шесть часов участники могут продолжать их копить либо вычесть от числа успехов других людей. Если у участника 0 или менее успехов, то он «проигрывает». Человек с наибольшим числом успехов и является победителем.

Если некоторые из ваших игроков – опытные парламентёры, вы можете вовлечь их в настоящий, формальный Дебат, чтобы решить какую-либо проблему. Рассказчик также должен самостоятельно судить о Дебатах, либо знать, кто другой сможет это сделать. Этот форум, хоть и упрощённый, идеально подходит для живого разыгрывания ролей. Убедитесь, что остальным игрокам есть, чем заняться, пока другие наслаждаются участием в форуме.

Рейвы

Другой вид форума – это Рейвы. Они произошли от некой причуды смертных, завоевавшей популярность в Англии и распространившейся за пределы Атлантического океана. Бруха привнесли её и в свои Гвалты, создав таким образом «Гвалт и Рейв».

Рейв обычно проходит после какого-либо неформального мероприятия, которое должны посетить Бруха. Вместо реальной вечеринки организаторы оставляют ключ, подсказку, ведущую в другую часть города. Это может быть граффити, музыкальная запись со специфическим текстом либо прямое указание. Однако указания могут привести в опасные места, типа подземки или полицейского участка.

Что касается Рейва, то на основную вечеринку, где гремит индустриальный рок или рэп-музыка, будут указывать почти 10 различных подсказок. Организаторы также могут нанять несколько суден по своему желанию для развлечения толпы. Обычно это привлекает Бруха из

других городов, поэтому Рейвы стали популярными форумами по координированию междугородних действий.

Если же Бруха используют Рейв для дальнейшего посещения Гвалта, указания становятся более сложными, чем обычно. Одна подсказка может быть настолько сложной, что лишь вампир сможет разгадать её и перейти к другой, помогая при этом не допустить вторжения на Гвалт смертных. Немногие Бруха - организаторы Рейвов оставляют ключи, для разгадывания которых необходимо применять Стремительность или Могущество. Это помогает для предотвращения появления на Гвалте вампиров из других кланов.

Преступления

У Бруха очень мало правил для нарушения. Клан не выжил бы на протяжении нескольких последних веков, имея в виду философию «допустимо всё» и если бы при этом любой, кто перешёл определённые границы, был наказан. Философия Бруха такова: никто, ни при каких обстоятельствах не должен устанавливать никаких

ограничений. Тем не менее, существуют некоторые понятия о серьёзных преступлениях даже и у Бруха.

Первое – нарушение Маскарада. Они могут позволить своим тайнам проявляться немного ярче, чем остальные кланы, так как клан, специализирующийся на дисциплине Присутствие, легче может избежать различного рода неприятностей. Однако существует чёткая грань. Обычно подозреваемый нарушитель приглашается, в противном случае – приводится на Гвалт силой. Проводится довольно беспорядочное голосование, в ходе которого решается, заслуживает ли обвиняемый наказания.

Предательство родного клана в пользу другого также является серьёзным проступком. Конкретно любое действие, которое привело к Последней Смерти вампира – Бруха, считается преступлением. Действия, мешающие Бруха побунтовать в той или иной ситуации, не наказуемы. Чаще всего это желания одного вампира обмануть и смутить другого. Такое действие может заслужить уважение, если оно совершено со вкусом и талантом.

Из-за непонятных заговоров и подзаговоров Джихада не всегда понятно, правда ли кто-то объединяет силы с другим кланом или предать его, пытаясь сперва втереться ему в доверие. Простые встречи с представителями иных кланов, даже с Тореадорами и Вентру – не преступления.

Если же незадолго после встречи Бруха с вампиром из другого клана этот самый Родич что-либо причиняет другому Бруха, тому соклановцу придётся за это ответить. Пострадавшим стоит лишь заявить об оскорблении.

Подозреваемого Бруха приглашают либо силой приводят на Гвалт. Там все присутствующие соклановцы буквально засыпают его вопросами. Соблазнение, Ораторство и навык Быстрого Разговора реально могут пригодиться в этой ситуации. Использование Дисциплин участники Гвалта сочтут доказательством вины. Пострадавший Бруха может действовать в качестве судебного следователя: обвиняемый в этом случае сам за себя. Судьи нет вообще. Грубое и быстрое голосование решает судьбу обвинённого.

Другие же преступления определяются во время присутствия на Гвалте в данный момент подозреваемого. Опять же, использование трёх перечисленных выше дисциплин может склонить посетителей как в пользу обвиняемого, так и настроить против него самого. Ничто так не задевает Бруха, как манипулирование ими, пусть и со стороны своих соклановцев.

Если же член другого клана, подозреваемый в нарушении, посмеет посетить Гвалт, вампиры повторят ту же процедуру выкрикивания различных вопросов. Их обращение будет ещё более жёстким. Бедняге трудно будет убедить присутствующих на Гвалте в чём-либо. Тем не менее, порой обвинённый чужак сам является туда, дабы опровергнуть все лживые обвинения.

Наказания

После того, как Бруха всем кланом признан виновным, он обязан понести наказание. Оно может варьироваться от всеобщего позора до телесных повреждений – зависит от серьёзности преступления.

Когда вампир-Бруха признаёт другого виновным в чём-либо, это обычно что-то серьёзное. У Бруха совсем немного правил, но те, которые у них существуют, очень важны.

Если кто-то намеренно нарушил Маскарад, Бруха обычно тащат нарушителя к принцу города. Так как большинство принцев – Вентру и Тореадоры, они считают это средством отмщения. Кроме того, Бруха, несмотря на их анархистские настроения, думают, что защита Маскарада – работа принца. Их мнение таково: коль самый главный босс заявляет о необходимости скрытия факта существования вампиров от смертных, он также обязан доказать своё влияние.

Мелкие нарушения могут кончиться запретом посещений Гвалтов. А так как это самый главный способ распространения информации для Бруха, отрез члена клана от него может быстро привести к Последней Смерти.

Суровые наказания могут включать в себя побои, причинение вреда, смоление и оперение. Провинившегося избивают вампиры, вооружённые тупыми инструментами, затем его вышвыривают с Гвалта. Очень часто некоторые Бруха следуют за жертвой и мешают ей питаться, чтобы та ещё несколько дней мучилась от своих ран. Количество участвующих в избиении определяется тяжестью преступления. Хотя это обычно не менее двадцати Родичей, одного или двух вампиров наказывали около двухсот Бруха.

На Гвалте также караются и намеренным нанесением вреда. Жертве могут сломать кость руки либо ноги и оставить Бруха залечивать её – кривовато. Чем серьёзнее преступление, тем больше сломанных костей. Вампиру придётся причинить себе ещё более сильную боль, чтобы заново сломать и залечить кость.

Бруха, пережившие Революцию и гражданские войны, вспоминают смоление и оперение с большим удовольствием. Преступника раздевают догола. Бруха выливают на него кипящую смолу, используя достаточное количество, способное оставить на теле вампира несколько смертельных ран. Затем над жертвой раструшивают

перьевую подушку. После этого её кладут на рельс, выносят с Гвалта и сбрасывают в канаву.

Конечное наказание – смерть – присуждается либо большинством желающих при голосовании, либо по желанию оскорблённой стороны. Если по вине предателя не осталось выживших, то он будет убит, если не сможет пояснить свои действия. В таком случае в сердце вампира вбивают кол и оставляют его ждать рассвета.

Есть кое-какие неприятные факты из жизни (и не-жизни), что некоторые Бруха слишком мощные для наказания. Если возможно, несколько членов клана могут попытаться наброситься на старейшину. Обычно Бруха очень сильно оскорбляют их всякий раз, когда те появляются на Гвалте. В случае, если старейшина попытается убедить присутствующих предпринять какое-нибудь действие, ему помешают говорить, будто бы его и не слышали.

С тех пор как вокруг старейшин – Бруха крутятся слухи о том, что они могут предать младших членов клана, их редко приветствуют на Гвалтах. Поскольку большинство Старейшин не суются туда без надобности, то им всё равно. Также это спасает их от панков - Бруха, пытающихся заработать авторитет.

Иерархия Бруха

Ура, звоните в колокола, Король — Сознание мёртв, Ура, теперь опять по камерам, мы снова убили президента.

XTC «Here Comes President Kill Again”

Неудивительно: у Бруха нет специфической иерархии. Власть индивидуума внутри клана определяется двумя вещами.

Первая и самая главная — престиж. Вампир с высокими социальными навыками и престижем, приобретённым в результате свершения смелых поступков, обычно сможет влиять на Бруха на Гвалтах. Джереми МакНейл будет, пожалуй, самым лучшим примером. Он не просто харизматичен, он смог свергнуть главного принца —

Тореадора. Это сделало его весьма авторитетным и уважаемым среди Бруха.

Вторая вещь, определяющая престиж среди Бруха, — власть. Её, в свою очередь, составляют возраст и боевое мастерство.

Старейшины Бруха обычно имеют большое влияние в клане. Это не из-за того, что более молодые вампиры уважают их за мудрость и долгую жизнь. Скорее, старейшин опасаются по причине их невероятной силы, которую они безжалостно используют против оппонентов.

Второй фактор, боевое мастерство, работает в случае, когда индивидуум чувствует, что к его мнению не прислушиваются, так что можно дать по голове. Сила создаёт право, много силы создаёт много прав. Даже вампиры не будут спорить с Бруха, готовым избить их в любой момент.

Однако ни один из этих факторов не эффективен против целой массы Родичей. Собрания, на которых Бруха обсуждают политику (столько, сколько они когда-либо обсуждали) — это Гвалты. Там могут собраться от десятков до сотен Бруха, и тогда возраст вместе с боевым мастерством не будут столь значимы против кучи обозлённых вампиров.

Секреты Бруха

Перед лицом притеснения и почти постоянной войны Бруха смогли выработать ряд уникальных вампирских возможностей. Не у всех Бруха есть эти преимущества; действительно, многие Родичи не знают об их существовании. Те, кто знает об этих силах, либо сам ими обладает, либо жертва Последней Смерти.

Очень мало Бруха обладает этими преимуществами. Некоторые открывают в себе только одно, и совсем немногие знают более одного. Обладатели этих сил обучают только самых близких им Сородичей. Например, Бруха, владеющий Бичом Алекто, обычно Идеалист, и он никогда не поделится своим умением с Иконоборцем.

Даже если Бруха сможет найти желающего его обучить, его будут ждать серьёзные тренировки и самообладание, чтобы освоить эти силы. Обучение обычно отнимает месяцы, если не годы, и многие Бруха, расстроившись, бросают это дело. Те же, кто упорно продолжает заниматься, становятся более эффективными.

Горящий Гнев

Иконоборцы сражаются на передовых линиях во всех войнах, с головой окунаясь в опасности, которые обращают остальную Родню в бегство. Они составляют действительно огромную боевую силу в любой ситуации, особенно когда в их числе те, кто знает о Горящем Гневе.

Никто точно не знает, кто открыл Горящий Гнев, но его ярость завалила более чем одного Старейшину. Когда его вызывают, тело Бруха вспыхивает. Из тела вампира вырывается красный поток, концентрируясь на руках и верхушке головы. Каждая атака становится моментом высшей агонии для врагов.

Лишь те Бруха, кто развил Стремительность и Могущество до третьего уровня, могут обучиться этой дисциплине. На каждый ход вампир тратит Пункт Крови, чтобы её поддерживать, любые рукопашные атаки вызывают смертельные раны. Жертвы Горящего Гнева чувствуют, как поток иссушает их плоть, и должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы действовать в следующем ходе. В случае провала игроки корчатся в агонии, в то время как жидкое пламя течёт по их телам.

Бич Алекто

Идеалисты долго пытались подавить свои Безумия. Они ни упиваются ими, как Иконоборцы, ни принимают их, как Индивидуалисты. Вместо этого они сражаются со Зверем в любой момент.

Некоторые становятся настолько искусными в обуздании Безумия, что фактически они учатся вызывать его в своих врагах. Бруха, желающий освоить Бич Алекто, должен развить Стремительность до второго уровня

и Присутствие — до четвёртого. Тратя пункт Силы Воли и концентрируясь на ход на враге, Бруха может разбудить своего Зверя во враге и наблюдать, как он его захватывает.

За каждый успех Идеалист набирает очко Силы Воли за счёт силы воли противника, при этом вызывая один уровень повреждения. Вдобавок, если цель — вампир, оборотень или любое другое существо, связанное со Зверем, сложность борьбы с Безумием возрастает в два раза.

Бич Алекто никоим образом не влияет на Безумия самих Идеалистов. Несмотря на их борьбу за обуздание Зверя, он всё же часто даёт о себе знать.

Железное Сердце

Индивидуалистам, находящимся между Иконоборцами и Идеалистами, приходится развивать особенно сильное самосознание. Они стремятся поддерживать свою независимость, одновременно распространяя её на других. К настоящему моменту многие стали культивировать силу Железного Сердца.

У Железного Сердца две функции. Первая: она даёт возможность Индивидуалисту противостоять эффектам Доминирования, Присутствия и других манипулирующих дисциплин. Сложность попыток повлиять на разум или эмоции Индивидуалиста с Железным Сердцем возрастает вдвое.

Вдобавок, Индивидуалист, обладающий этой силой, может улучшить своё влияние на других. Общаясь с человеком, на которого он хочет повлиять, Бруха добавляет +1 к сложности при попытке повлиять на цель. Каждое такое применение Железного Сердца стоит Индивидуалисту одно очко Силы Воли. Говорят, что эта сила может ослабить кровавые узы, однако большинство Индивидуалистов в этом сомневается.

Бруха, желающий обучиться этой дисциплине, должен иметь Могущество и Присутствие третьего уровня.

Когда кто-либо не имеющий авторитета попытается что-то донести до толпы, то он будет освистан всем Гвалтом. Если вампир продолжит говорить, то пострадает от череды гнилых овощей, камней и всего, что попадётся под руку. Коктейли Молотова здесь не редкость, эти заварушки во власти вампиров с меньшим престижем.

Если этого недостаточно (что вполне обычно), несколько более мощных Бруха возьмутся за выступающего, насильно выставив его с Гвалта.

Возраст и боевое мастерство полезны в ситуациях типа один на один. Однако, ввиду дезорганизованной натуры Бруха, принуждение кого-либо что-нибудь сделать с использованием угроз и Доминирования редко производит долгий эффект.

Член клана Бруха может использовать навык Лидерства, чтобы убедить другого Бруха «присоединиться к дельцу». Конкретные ораторские навыки могут помочь говорящему избежать гонения с вампирской встречи.

Однако проклятие Безумием помешает Бруха эффективно организовать клан с целью принять какие-либо действия или обсудить проблему. Среди десятков Бруха обязательно найдётся один, который впадёт в Безумие по непонятной причине и будет яростно тянуться к глотке выступающего. Если же нет, то кто-то может к нему направиться с целью победить в драке и завоевать уважение к себе.

К тому же, у Бруха, по существу, нет лидеров. Старейшины иногда могут попытаться их организовать, однако на пути у них встанут проблемы, перечисленные выше. Многих старейшин большинство вампиров не слишком-то и уважает. Старшее поколение Бруха более озабочено своим престижем во фракции Идеалистов, чем среди Иконоборцев и Индивидуалистов. Их, по большей части, уважают не за мудрость, а за силу.

Бруха и мир

Мир безуменПока ты пьёшь шампанскоеА я живу в чёрном дожде.Разве вы не слышите выстрелы,Тупые, немые, грёбаные политики?!

Body Co unt “Body Count”

Кланы

Гангрел — эти звероподобные — бойцы довольно ничего. Однако они больше озабочены свежим воздухом, чем уличными драками. Когда наши интересы совпадают, то они порой могут нам помочь. Если мы сможем переманить их на свою сторону — хорошо, вполне. Если нет — забейте на них.

Ещё мы похожи в том, что принцы очень часто преследуют Гангрел, особенно когда Анархи ничего не вытворяют. Принцам всегда нужны козлы отпущения, чтобы казаться важнее. Они тупо классифицируют Гангрел как «анархов», когда им нужна причина казаться крутыми. Тогда Гангрел приходится обращаться к нам за помощью.

Малкавиан — вампиры называют этот клан «Чудиками» по понятным причинам. Из некоторых выходят приличные анархи, другие прислуживают принцам в качестве лакеев. Если один из них доказал вам свою верность, то ему правда можно доверять. Малкавианы всегда хорошо разбираются в происходящем вокруг. Просто не спускайте с них глаз.

Помните, Малкавианы всегда безумны, но их безумие меняется. Некоторые нормально воспринимают окружающее, несмотря на их умственную болезнь. Кроме того, кто мы такие, чтобы называть их безумными? Неужели тенденция к безумию делает кого-то ненормальным? Если так, то мы такие же сумасшедшие, как и они. Ни один клан так не близок нам по духу, как Малкавиан.

Существует мало городов с принцами — Малкавианами. Это те места, где мы можем действовать наиболее свободно. Обычно эти Чудики получают власть в свои руки

из-за своего влияния или при странных обстоятельствах. Они слишком заняты своими собственными играми, чтобы тратить время на Анархов.

Носферату — это единственный клан, с которым мы по-настоящему ладим. Большинство принцев — Вентру либо Тореадоры, и эти два клана не хотят пересекаться с Канализационными Крысами. У Носферату свои планы, естественно, кто может их за это винить? Хотя, когда они хотят вмешаться, то обычно принимают сторону анархов, а не принцев.

Большинство Носферату сохранит вашу тайну, если вы анарх. В конце концов, они недолюбливают принцев. За нами, анархами, следить намного легче, чем за принцами в их башнях. Носферату не могут себе позволить противодействие нам. Они не такие бойцы, как мы, поэтому иногда они могут обратиться к нам за помощью. Шпион — Носферату в твоём кругу — это огромная удача.

Тореадор — эти снобы искусства такие же неприятные, как и Вентру. Это более чем оправдание нашего противостояния клану. Они почти так же плохи в управлении городами, как и Вентру. Если бы они смогли сформировать приличную партию, это был бы другой разговор.

Хотя, многие из новичков клана не так и плохи. Этот молодняк становится неплохими анархами, поскольку они всегда сражаются против устаревшего искусства, так любимое их Старейшинами. Однако клан обращает больше одарённых скрипачей, чем рокеров — гитаристов.

Тремер — эти парни — колдуны — самые ненадёжные из всех кланов. У них всегда есть планы в планах планов и т.д. Порой даже они сами не понимают, что спланировали. И кто собирается доверять им, как анархи?

Но вы можете с этим смириться. Я не говорю, что вы должны доверять парню, чтобы с ним вместе работать. Первое правило: не доверять никому. Обычно у Тремера имеется приличный компромат на принца. Если вы можете использовать его и не дать ему использовать вас, то вы в выигрыше. Кроме того, некоторые Тремеры ненавидят принцев. Просто не позвольте одному из них третировать вас.

Если один из Тремеров захочет к вам присоединиться, очень хорошо подумайте, прежде чем согласиться. Помните, они постоянно связаны кровью со Старейшинами. Тремеры могут казаться лояльными. Они даже могут быть лояльными. Но если самые вышестоящие члены клана отдадут им свой приказ, Тремеры предадут вас. Так работает этот клан. Вы никогда не освободитесь от планов Тремеров.

Вентру — враги!!! Они за всё то, что мы ненавидим. Уважение, высокое общество и организованность — их главные ценности. Вот почему среди принцев преобладает число Вентру. Старейшины могут сколько угодно распространяться о разрушении Вентру мечты о Карфагене, но этим байкам уже века. Вентру более чем

просто настроены против нас, а теперь беспокоятся, почему всё это началось.

Вентру желают, чтобы всё было красивым и организованным — под их патронатом, естественно. Они презирают всё, что мы ценим, и это взаимно. Даже если Вентру когда-нибудь и захочет присоединиться к вам, не верьте тому, что он скажет. Он может заявить, что против принцев. Скорей всего, этот Вентру хочет использовать вас в качестве пушечного мяса, пока сам свергнет принца и не займёт его место. Даже если он искренен, вскоре вы захотите его убить за его взгляды спустя несколько недель.

Но можно с этим смириться. Я не говорю, что парню нужно доверять, если с ним работаешь. Первое правило: не доверять никому. Обычно у Вентру имеется серьёзный компромат на принца. Если вы сможете использовать его и не дать использовать себя, вы в выигрыше. Кроме того, парочка из них порой действительно ненавидит принцев. Просто не позвольте одному из Вентру вас третировать.

Также, за враждой Вентру с Вентру весьма забавно наблюдать. Поссорьте их, а затем отступите, чтобы понаблюдать за фейерверком. Однако будьте готовы исчезнуть, как только подымится пыль.

Каитифф — большинство Каитиффов соотносят своё родство с кланом Бруха, а не с другими кланами. Мы просто не считаем их членами клана. Это мы в большинстве случаев ответственны за создание Каитиффов, потому что нам плевать на указы принцев. И, конечно, обитатели Западного Побережья обнаружили лучший способ бороться с принцами с помощью Каитиффов, внедряя их в города, где правят Тореадоры и Вентру.

Поэтому пожалейте этих бедняг. Они единственные, кто страдает от принцев больше, чем мы. Обращайтесь с ним как с настоящим Бруха и в результате вы заведёте друга на всю не-жизнь. Это как кормёжка бедного уличного дурака. Он будет лизать вам руку, и неважно, как вы с ним

будете обращаться. Просто не позвольте чувствам помешать принести его в жертву ради свержения принца.

Ассамиты — а эти парни ничего. Им плевать на принцев, им плевать на анархов. У них репутация самых лучших наёмных убийц в мире, и это классно. Ассамиты интриганы, подобно Тремер, но они не так связаны своей кровью со старейшинами. Это делает их более надёжными, чем Колдунов. Если вы доверите им работу, они её выполнят. Их репутация держится на плаву. Естественно, принцы тоже могут нанимать Ассамитов. Но, по крайней мере, ты знаешь, на что идёшь, связываясь с Ассамитом. Обычно они хотят убить тебя либо кого-то для тебя.

Последователи Сета — можете верить, можете нет, но эти парни в сто раз хуже, чем Вентру и Тремер. В тех кланах вы более-менее уверены. Песчаные Змеи — мастера манипулирования. Они могут называть себя вашими друзьями. Могут достать вам всё, что вы у них попросите. Однако за всё придётся платить.

Последователи Сета похожи на демонов из старых серий «Зоны Сумерек». Вы получаете то, что хотите. Однако всегда найдётся небольшое кое-что, способное испортить всю сделку. Проблема в том, что порой вам приходится быть их марионетками, чтобы сражаться с Вентру. Когда заключаете сделку с Песчаным Змеем, делаете её простой и прямолинейной. Если вы попадёте в их паутину, то уже никогда из неё не выберетесь.

Джованни — они озабочены респектабельностью и поддержанием доверительного имиджа. Конечно, они грабители могил и оккультисты, когда не рубят тонны денег. Эй, какая польза от денег, если ты вампир? Их действия ставят их в один ранг с Вентру, а не с нами, поэтому вам, наверное, не о чем беспокоиться. Из них получаются паршивые анархи, если они вас используют с целью свергнуть принца. Не доверяйте им, пока это не столь нужно.

Равнос — это нормальный клан. Его члены — аутсайдеры, как и Бруха. Принцы им не доверяют. Очень часто они срываются на Равнос, когда анархи в затишье. Никому до них нет дела. Из них выходят неплохие анархи, если уговорите их осесть. И их придётся убедить в том, что у них есть причина свергнуть принца.

Обычно Равнос — это кочевники, поэтому им всё равно, кто правит конкретным городом. Им не понравится принц — они просто переберутся в другой город. Однако если на вашу сторону встанет цыган, их способности к созданию иллюзий могут пригодиться. Когда Равнос попадает в беду, другие придут ему на помощь. А если вы вляпались вместе с ним, то это может помочь и вам самим.

Вампирские традиции

Камарилья — эй, от этой секты вообще никакого толку. Конечно, это идея Вентру. А чего вы ожидали от этого клана? Всё, что они хотят делать, это болтать, болтать,

болтать. Реально Камарилья бесполезна, кроме тех случаев, когда некоторые Старейшины пользуются ей в своих целях.

Всё же, коль Камарилья достаточно тупа, чтобы приглашать кого угодно, мы с таким же успехом можем её покинуть, если ничего лучшего не остаётся. Когда враг приглашает вас в свой лагерь и рассказывает о своих планах — тем лучше. Их тупые правила означают, что они будут терпеть любую безумную речь или бред, которые мы им подсунем. Фактически Камарилья мирится с нашими действиями! Если у вас из-за этого потом не будет неприятностей, отправляйтесь на встречу и при каждом удобном случае устраивайте там дебош.

Внутренний Круг — вот где настоящая власть. Семь избранных кланов собираются вместе и назначают Бдящих, которые управляют политикой Камарильи. Как они считают, анархи — наибольшая угроза Маскараду, поэтому нам мало что достаётся. Во Внутреннем Круге состоит только один Бруха, и как всегда это старейшина — Идеалист, нетерпимый по отношению к молодняку. Обычно эта треклятая кучка Вентру, Тореадор и Тремер собирается вместе и всем заправляет. Ни один из других клонов нельзя назвать постоянным союзником, поэтому нам не на кого рассчитывать.

Шабаш — эти уроды во многом на нас похожи. Они ненавидят власть, ненавидят организованность и ненавидят треугольник власти Вентру — Тореадор — Тремер, который так хочет нас подавить. Проблема в том, что Шабашу плевать на Маскарад. Они единственные, кто будет с шумом врываться в не-шабашевские города. Они проявят свои сверхвозможности и заставят принцев здорово посуетиться на этот счёт.

Они опасны тем, что способны уговорить Родичей к ним присоединиться. Как только вы пройдёте их ритуал «умерщвления и захоронения», ваш разум прочистится, и вы станете шабашитом до мозга костей. И стиль жизни членов этой секты оказывается весьма подходящим для многих Бруха. Шабаш рекрутирует больше вампиров из анархов, чем из фракций принцев. В настоящее время

Соединённые Штаты расколоты между Шабашем на Восточном Побережье, анархами на Западе и кое-кем посредине, в промежутке. Если Шабаш начнётся продвигаться на запад, им придётся действовать. А пока он не представляет серьёзной угрозы.

Кровавые Узы — это, должно быть, самый худший грех для вампира. По сравнению с Кровавыми Узами, диаблери — не такое уж серьёзное преступление. Бытиё в качестве безумного раба другого Родича, наверняка, просто ад на земле, или нечто с этим схожее. Ладно ещё, когда Кровавые Узы устанавливаются двумя желающими вампирами одновременно. Это единственный способ для влюблённых сохранить чувства навечно, не сойдя с ума.

Гули — аккуратно созданные, они могут помочь вам в борьбе с принцами и их лакеями. Конечно, надо остерегаться, чтобы у них не появились мысли, несовместимые с их состоянием. Однако, если вы правильно растасуете карты, их можно кормить обещаниями о крови и бессмертии. А ещё гули — отличное пушечное мясо.

Диаблери — эй, это выживание сильнейшего. Если Старейшина сильнее вас, он достоин жить. Если же сильнее вы, то старик вообще не делал ничего хорошего во благо клана. Пусть лучше кто-то другой использует его кровь и силу в более важных целях.

Другие кланы слишком кичатся тем, что они против диаблери. И принц, узнав об этом, объявит Кровавую Охоту на преступника — ещё один шанс Вентру подавить нашу активность. Они знают, что многие из их воображаемых союзников станут их преследовать за потворство диаблери.Я не проповедую массовое диаблерирование, поймите. Всего лишь маленький разумный способ избавиться от стариков и взять власть в свои руки — куда и подобает.

Маскарад — несмотря на всякие дикие штучки, что мы вытворяем, Бруха не хотят раскрывать свою истинную сущность никому, кроме остальных кланов. Если один из наших станет неистовствовать на публике, обнажив

клыки и продемонстрировав свою суперсилу, мы потом избавляемся от последствий.

Учитывая факт специфичности мест собрания Бруха, мы можем убедить смертных в том, что обезумевший Бруха — наркоман под ЛСД или пьяный рок-музыкант. Нам, Бруха, нужно держаться вместе. Хватайте чокнутого парня, успокойте его и утащите оттуда. Если об этом происшествии узнает принц, то он пришлёт своих людей избавиться от «угрозы Маскараду». И, чёрт возьми, это ещё одна возможность устроить Кровавую Охоту на «проклятых анархов».

Нам не нужно особо беспокоиться по поводу смертных. Большинство народу, с которым мы оттягиваемся, уже и так ненормальные. Некоторые из них даже более странные, чем мы!

Принцы — дрянь. Принцами в основном становятся Вентру и Тореадоры, а Тремеры их поддерживают. Им нужны козлы отпущения для сохранения власти, и анархи всегда лёгкая добыча. А так как в основном это Бруха, то по шее получаем мы. Ничто так не воплощает притеснение Родичей вампирской организацией, как принцы. Свергните его — и вот вам анархия. Нравится это старейшинам или нет, но среди них будет хотя бы один Бруха. Он поддержит нас и сгладит обстоятельства. Самая нежеланная вещь для старейшины — Бруха — ненависть со стороны его соклановцев.

Анархи — давайте трезво на это взглянем. Мы анархи. Других вампиров среди нас не так много. В большинстве 75% анархов — это Бруха, либо Каитиффы — Бруха. Если бы не мы, другие кланы были бы рады позволить дряни Вентру и Тореадор всеми править, командуя и заставляя остальных плясать под свою дудку.

Другие кланы приходят к нам за помощью. У них не хватает мужества взбунтоваться самим. Когда дело идёт к анархии, они ищут Бруха. Некоторые вампиры утверждают, что бунтарями нас делает безумная натура, но всё куда более серьёзно. Именно все хотят подавить нас, сломить дух и указывать, что и как мы должны делать.

Плюс, необходимо присматриваться к лидерам. Мы можем стерпеть принцев — Носферату, Гангрел или Малкавиан. Но власть всегда получают Вентру и Тореадор. Это весьма понятно. Кто захочет, чтобы им правил Носферату? Мы отлично знаем, можно ли доверять этим двум главенствующим кланам. Они не хотят власти ради блага. Они жаждут её, чтобы всеми править.

Инконню — эти парни так же плохи, как и Камарилья, однако в случае с Камарильей мы знаем, что идёт за игра. У Инконню всё ещё впереди. Они утверждают, что ничего не имеют, что изолированы от общества. Однако, у них наверняка есть свои агенты, Наблюдатели, носящие вокруг и следящие за событиями. И, конечно, если вы заденете одного из членов Инконню, секта безо всяких проблем отомстит обидчику. Помните: пока вы не стоите на их пути, они не будут стоять на вашем.

Голконда — если вы верите в этот бред, то вы впустую тратите своё время. Кто угодно, способный достаточно себя контролировать при прохождении всех ритуалов и достать каждого, убедит вас в правдоподобности этих слухов. Голконда была выдумана старейшинами, чтобы мы были счастливы. Похоже на времена, когда южные Родичи рассказывали своим рабам о рае.

Они утверждают, что вам нужно попасть в Голконду, дабы присоединиться к Инконню. Ещё одна выдумка. Вампиры, управляющие Инконню, не хотят, чтобы другие Родичи знали, что требуется для присоединения к их малой социальной группе. Наиболее вероятно, что всё шоу проворачивают Инконню. Они наверняка проведут вас через все ритуалы и прочую муть, а затем убьют.

Возвращение смертности — это такой же бред, как и Голконда. Кое-что для нас занятное. Но — эй, возможно, вы были обращены в вампира против своей воли и совсем не видите смысла в не-жизни. Вы идиот, если хотите снова стать человеком, но коль всё же надумаете, на этот счёт имеется несколько слухов.

Некоторые утверждают, что, если вы умираете, выполняя доброе дело, вы станете человеком в момент

своей смерти. Ага, конечно. Хотите пройти через такой путь преобразований — дерзайте. Однако у вас будет всего лишь один шанс.

Наверняка существуют мистические ритуалы для превращения в человека. Среди Родичей только Тремеры разбираются в магии, и если вы способны унизить себя и пойти с ними на сделку, удачи. Вам могут помочь маги, но у них своя цена за услуги.

Затем существуют поиски. Некоторые утверждают, что последний этап Голконды предоставляет тебе шанс стать человеком. А другие говорят, что вам нужно пройти испытания и в ходе их не обезуметь. Здесь мнения Бруха расходятся.

Монстры со всего мира

Люпины — оборотни — наши смертные враги. По словам Гангрел, они заявляют, что мы — часть «Твари», что бы это ни было. Люпины называют нас пиявками и гулями. Порой они терпят Гангрел, что случается весьма редко. Оборотни убьют любого вставшего у них на пути Родича. Вооружайтесь серебром, если вам доведётся проходить около территории люпинов. Вообще лучше всего путешествовать на самолёте. Иногда люпины выслеживают вампиров днём. Оборотни перехватывают их машины на шоссе и убивают, неважно, Родич это или просто подражатель.

Ночью люпин наименее дружелюбен. Оборотень — один из тех существ, которое может выстоять в схватке с вампиром и победить. И они никогда не путешествуют в одиночку. Так как мы впадаем в Безумие легче, чем вампиры других кланов, у нас есть небольшое преимущество в схватке с люпином. Однако я бы на это особо не полагался.

Мой вам совет: никогда не сражайтесь с оборотнями. Избегайте их, как чумы. Мы вампиры улиц, а не деревенские мальчишки. Если повезёт, ваши дороги никогда не пересекутся и вам не придётся беспокоиться

по их поводу. Всё же, если вы можете использовать оборотня против своих врагов, тем лучше.

Маги — скрытная партия. Представьте себе Тремера без вампирских возможностей, но способного делать всё, что захочет (иногда даже с большей фривольностью) — и поймёте, что такое маг. У них есть преимущество, не входящее ни в одну из главных дисциплин: они могут сойти за человека в любое время, в любом месте. Это потому, что они и есть люди. Маги фактически не контролируют города (как Родичи) или деревни (как Люпины). Они могут существовать в обоих местах. Из-за их человечности магов очень трудно засечь по сравнению с обычными людьми. В этом их превосходство.

Как клан, Бруха никогда не заключали больших сделок с магами. Немногие члены клана могли иметь дело с ними, но вообще мы доверяем им не больше, чем Тремерам. Некоторые вампиры поговаривают, что маги заключают сделки с целью убить и использовать кровь в ритуалах.

Колдуны не только придерживаются собственного Маскарада, чтобы защищаться от суеверных людей, но и неплохо разбираются в современных технологиях. Более чем один маг хранит свои заклинания в памяти ноутбука, очень многие используют универсальные ЭВМ и автоматизированные рабочие места для облегчения проведения ритуалов. В конечном счёте, не удивляйтесь, если оружие, вытянутое магом из его пальто, немного лучше вашего, с небольшим магическим тюнингом.

Феи — эти сверхестественные существа слишком странноваты для многих Родичей, чтобы иметь с ними дело. Иногда некий вампир приходит к своего рода соглашению с феями. Есть слухи, что у Неблагих с Тремерами имеются некоторые связи. Эти же сплетни затрагивают и Малкавиан, но до сих пор ничего доказано не было.

В общем, избегайте фей, когда бы ни было возможно. Они не люди. Никогда ими не были и не будут. Феи — самые чуждые нам, и им никогда не стоит доверять.

Духи — привидения — не упокоившиеся мертвецы. Как и Родичам, смерть не принесла им покоя. К счастью, так как духи обладают мощными силами, они также прикованы к одному месту и потому легко избегаемы, поэтому их придётся призывать. Существуют байки о духах, которые путешествуют по миру, проявляя свою активность самым странным образом.

Вампиры в общем, и в частности наш клан, не нуждаются в вызывании духов. Привидения привязаны к магии, а мы — наименее связанные с ней вампиры, в отличие от остальных, поэтому с духами мы практически никак не пересекаемся.

Персонажи Бруха

Компьютерный хакер

Цитата: Эй, возможно, здесь я ничего из себя не представляю. Но в компьютерах и системах

я по праву считаюсь профи. Вампир или человек, я мастер своего дела.

Прелюдия: Вы были парнем, над которым спортсмены потешались в старшей школе. Когда вы поступили в колледж, в вашем будущем первенстве никто не сомневался. Вы погрузились в компьютерные курсы, но диплом был только средством для их окончания.

Управление компьютерными системами вызвало у вас величайший восторг. Вы были стереотипным хакером, прокладывающим себе путь сквозь компьютерные системы и очищающим корпоративные базы данных. Вы заявляли, что заинтересованы в дипломе, однако для его получения у вас и так были достаточные знания. В колледже вы нуждались только из-за компьютерных ресурсов. Вы здраво умели сражать наповал всяких шишек — несколько известных компьютерных вирусов — ваших рук дело. Очень смешно было наблюдать за суетой больших корпораций, когда информация о вашем новом вирусе попадала на первые страницы газет.

На форумах вы познакомились с другими хакерами. Один из них настаивал на встрече с целью показать вам «железо, которое позволит пробраться куда угодно». Парень был так настойчив, что, в конечном счёте, вы согласились встретиться. Встреча лицом к лицу была редкой. А предложение парня превратить вас в нежить — ещё более редким.

Концепция: Обращение в вампира не сильно изменило ваше мировоззрение и стиль жизни. Вы всегда были ночной персоной, поэтому перемены не были столь значительными. Кровь — стимулятор получше по сравнению с кофеином. Ваши Атрибуты и Способности отражают жизнь, проведённую за компьютером в тёмной комнате. В числе Контактов у вас друзья — хакеры, а ваша Известность исходит из репутации среди тех же хакеров. Вы постоянно перемещаете ваши сбережения по разным компьютерным счетам. Однако ваши Ресурсы могли бы быть выше, если бы вы не тратились столь часто на модернизацию своего оборудования.

Советы по отыгрышу: Вы вообще не видели солнечного света, так что вас не особо впечатлило вампирское бытиё. Вы продолжаете захватывать корпорации, однако теперь у вас есть риск нарваться на вампиров из других кланов, поддерживающих те корпорации. Как представитель определённого круга, вы с радостью берёте посильную работу на себя, как те парни из романов Гибсона. Благодаря бессмертию вы сможете наиболее полно познать все преимущества настоящей виртуальной реальности. Так вы превратитесь в поистине могущественного вампира, с которым будут считаться.

Снаряжение: современный модернизированный компьютер с передовым программным обеспечением.

Натура: победитель

Маска: одиночка

Концепция: хакер

Поколение: 13-е

Атрибуты

Физические: Сила 3, Сноровка 2, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 1, Манипуляция 4, Внешность 1.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2.

Способности

Таланты: Бдительность 1, Уворот 1, Знание улиц 1, Хитрость 2.

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 1, Ремонт 3, Безопасность 3, Маскировка 1.

Знания: Компьютер 5, Расследование 3, Наука 3.

Преимущества

Дисциплины: Стремительность 2, Могущество 2.

Дополнения: Контакты 2, Известность 1, Ресурсы 2.

Добродетели:

Сознательность 3, Самоконтроль 5, Смелость 2.

Человечность: 8.

Сила Воли: 6.

Проститутка

Цитата: Хочешь пройтись по шоссе, мальчик, придётся оплатить расходы. Понял, о чём я?

Прелюдия: Вы выросли на улице, так как мать вышвырнула вас из дому. Вы жили в грязи и питались из мусорника. В 10 лет вы уже регулярно торговали своим телом. Для сутенёров вы не представляли никакой ценности, хотя впоследствии вы пострадаете от этого, когда кто-то решил, что вам следует примкнуть к ним.

К 16 годам вы смогли сделать себе имя. Однажды вам повезло, и один болтливый парень, политический клерк, дал вам задание шантажировать политика. Вы смогли вытрясти из парня неплохое жильё, что помогло вам убраться с уголков улиц и запрашивать более высокие цены.

К несчастью, у политика, которого вы шантажировали, были невероятные связи. Однажды ночью один роскошный бизнесмен назначил вам встречу. Как оказалось, он не был заинтересован в сексе. Он швырнул вас на кровать, но, видимо, его представление о хардкоре значительно отличались от ваших. Когда парень обнажил свои клыки, вы поняли, что он более чем странный. Затем через окно влетел какой-то молодой панк. Он скинул с вас парня и вышвырнул его в окно, прежде чем вы успели моргнуть. Потом он посмотрел на вас, улыбнулся и закончил дело того бизнесмена.

Концепция: вы были обращены молодым панком — Бруха, который явился лишь с целью разобраться со старейшиной, но был очарован вашей красотой. Вы знаете всё об интригах между Сородичами, и считаете возможным присоединиться к кому-либо могущественному. Так как ваши потенциальные клиенты — нежить, соблазнить их куда труднее. Однако вы считаете, что у вас есть всё, что вам требуется. В то же время вы можете использовать свои новые способности в целях сбора компромата на смертных «шишек» и быть полезной Родичам.

Вся ваша биография строится на карьере проститутки. Здесь вы завели связи. Вы всё ещё придерживаетесь своего имиджа. Это заводит большинство парней, контактирующих с вами. Способности у вас в основном манипуляторские, и вы предпочитаете при любом удобном случае избегать драки. Вы сохранили высокую человечность ввиду строгого самоконтроля, однако у вас змеиная совесть.

Советы по отыгрышу: вы нечто немного большее, чем обычная проститутка. Вы по-уличному жёстки и не дадите себя в обиду. У вас высокий навык соблазнения, что производит впечатление как на Родичей, так и на смертных. Даже до Обращения по своей натуре вы были манипулятором, и до сих пор разделяете людей на клиентов и сутенёров. Доселе вы не встречали человека, не попадающего ни под одну из этих категорий.

Снаряжение: небольшие апартаменты около места «работы», шпильки, облегающая одежда.

Натура: бонвиван

Маска: ловкач

Концепция: проститутка

Поколение: 13-е

Атрибуты

Физические: Сила 2, Сноровка 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности

Таланты: Актёрство 2, Бдительность 1, Атлетика 2, Драка 2, Уворот 1, Эмпатия1, Запугивание 1, Знание улиц 2, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 1, Безопасность1, Маскировка 1.

Знания: Финансы 1, Правоведенье 2, Медицина 1, Политика 1.

Преимущества

Дисциплины: Стремительность 1, Присутствие 2.

Дополнения: Союзники 1, Контакт 1, Стадо 2, Влияние 1, Ресурсы 2.

Добродетели:

Сознательность 3, Самоконтроль 5, Смелость 4.

Другие черты

Торговля 1, Маскарад 2, Соблазнение 3.

Человечность: 8

Сила воли: 7

Глава 4: Персонажи Бруха

Короли будут политическими тиранами, если люди – принципиальные бунтари.

- Эдмунд Бёрк, «Размышления о

Революции во Франции»

Бруха очень различаются между собой. Другие кланы обычно верят, что Бруха – небрежные уличные панки со своим мироощущением в кожаных куртках и татуировках. Но в то время как многие Бруха – в частности Иконоборцы – подходят под этот стереотип, не все таковыми являются. У европейских Бруха есть свой характерный стиль. У целого клана имеется давняя традиция интеллектуального бунта, и некоторые из его членов высокообразованны.

Персонажи, представленные здесь, похожи на тех, что представлены в Vampire. Натуры и Маски тут являются лишь образцами. Вы можете с лёгкостью подогнать этих персонажей под свою концепцию, согласно которой Вы хотите управлять персонажем. Некоторые Натуры/Маски взяты из дополнительной подборки в The Player's Guide.

Анарх - террорист

Цитата: *Правительство – дерьмо, чувак. Это люди, говорящие тебе что делать, как вести свою жизнь. Они хотят видеть всех в одном строю. Все должны управлять своей жизнью, заниматься своими делами. Законы никогда и нигде не были справедливыми. Белые презирают чёрных, богатые презирают бедных. Здесь нет никакого «Все люди провозглашены равными», так зачем вообще притворяться?*

Прелюдия: Всегда существуют те, даже в обществе смертных, кто терпеть не может власти. Они ненавидят саму мысль о выполнении приказов или о повиновении законам. Они верят в то, что отсутствие правительства – лучшая форма правления: власть сводит на нет цивилизацию и мешает людям реализовать свой потенциал в полной мере.

Вы – такая личность. Ваши родители бросили Вас, когда Вы были маленьким. Желающие помочь соседи отправили Вас в детский дом. Вы появились с целью ненавидеть людей, контролирующих Вашу жизнь. Вы выплёскивали

свою ярость на приёмных родителей, к которым Вас отправляли агентства по усыновлению.

Во время одного судебного заседания в доме приёмных родителей Вы сбежали. Скоро вы встретились с другими людьми, похожими на Вас. Вы были в своём роде бандой. Однако ваша группировка не была заинтересована в борьбе за сферы влияния, драках между бандами или чём-то в этом роде. Вашей целью было разрушение. К двадцати годам вы уже стали опытным городским террористом. Вы сделались лёгкой мишенью дляБруха, ищущих новичков, разделяющих их веру в разрушение Системы.

Концепция: Ваш персонаж яростно бросается на кого-нибудь или что-нибудь, пытающееся руководить или контролировать его жизнь. Он очень похож на типичногоБруха и Анарха и даже больше. Для вас вампиризм – просто лучший способ свержения Человека.

Ваши Союзники и Стадо происходят из дополнительных человеческих группировок, разделяющих ваш взгляд на анархию. До и после Вашего Обращения вы заслужили некоторую долю престижа из-за вашей деятельности.

Советы по отыгрышу: Вы изначально поняли, что с помощью нынешних сил у вас не должно быть проблем со свержением Системы. Какая удача. Другие кланы контролируют правительство, полицию, телефонную компанию – каждую чёртову организацию, которую вы ненавидели, будучи человеком.

С Вашей страстью к анархии Вам сложно работать в группе, в которой не хватает типичных Бруха и/или Анархов. Многие круга то же самое думают о Вас. Вы плохо работаете в команде. Иногда Вы попытаетесь возглавить группу, чтобы она стремилась к Вашей цели. Ваши навыки в этом не так уж и плохи. Однако вам не нравится ответственность за возглавление других. Пока Вы идёте к своей главной цели, Вам неважно, как Вы её достигнете.

Снаряжение: Пустынный Орёл, нож, бронежилет (с бронёй 1 класса), несколько однофунтовых пакетов с пластичными взрывчатыми веществами.

Профессор колледжа

Цитата: *Образование – это путь к власти. Способность расширять чьи-либо знания – это всегда высшая власть – предельное возбуждение. Свобода обучения – самая великая свобода. Никому не должно быть отказано в такой возможности. Те, кто надевает кандалы на учёбный процесс, - дураки и идиоты, которых следует избегать или устранять из системы.*

Прелюдия: Преподавание – то, что всегда у Вас получалось лучше всего. С тех пор, как вы посещали старшую школу, Вы хотели быть учителем. Вы пошли в колледж, выучились, получили степень и вскоре преподавали свой любимый предмет студентам колледжа.

Однако всё ещё чего-то не хватало. Вы были отличным учителем. Студенты любили Вас. Всё же тем, что Вы могли делать действительно хорошо, было только преподавание в классе. Вы никогда в действительности не могли заставить себя «публиковаться». Вы нашли идею написания книги, которая была бы прочитана всеми пятью коллегами, смешной, и презрели то время на Ваших студентов, которое она бы могла отнять у Вас. Вскоре Вы обнаружили себя мотающимся из одних институтов в другие. Вы оставались на несколько лет, так и не получив желаемой власти, и двигались дальше.

Однажды ночью после занятий Вас встретила загадочная персона, которая заявляла, что её впечатлил Ваш интеллект. Она предложила Вам изменить направление Вашей жизни и поставить Вас в новый класс, где очень бы пригодились Ваши знания. Расстроенные ходом своей карьеры, Вы приняли её предложение и обнаружили класс действительно новым.

Концепция: Ваше обращение было попыткой старшего Бруха создать более интеллектуальных членов клана. Вы были в состоянии изучить немного

навыков, требовавшихся для продвижения в стенах академии. Однако вы считаете её поводом самоунижения для того, чтобы иметь дело с грязной политикой из жизни колледжа. Ваши способности включают в себя эту странную коллекцию педагогических навыков и навыков переговоров.

Вы наверняка всё ещё преподаёте где-то на вечерних курсах, поскольку преподавание – всё ещё Ваша первая любовь. Ваше Стадо – студенты, которые у Вас есть. Ваши Контакты – в ложных слухах местного университета.

Советы по отыгрышу: Преподавание – любовь Вашей не-жизни. Теперь Вы можете иметь дело с другими вампирами, равно как и с людьми. Конечно, среди клановыхрангов много необразованных Бруха. В то же время Вы презираете интеллектуальные оковы, которые профессоры колледжа и деканы надевают на учителей. Вы меньше беспокоитесь о свержении принца города, чем о том, чтобы сделать университеты местом, где образование даётся бесплатно, и отсутствуют проблемы в виде повесток дня, учёбных планов и продвижения по службе.

Снаряжение: маленький коттедж возле университета, повседневная одежда, портфель, набитый курсовыми работами.

Представитель старейшины

Цитата: *Эй, я пытаюсь сказать, что нам нужно это обдумать. Нам надо собрать всех для обсуждения некоторых вопросов, независимо от того, как сильно мы расходимся во мнениях. Мы, Бруха, должны приходить друг другу на помощь, но как мы это сделаем, если не можем договориться о том, как друг другу помочь? Я просто подбрасываю эту идею для размышлений, это же не значит, что нам обязательно нужно её воплощать, понимаешь...*

Прелюдия: Вас бросили в раннем возрасте. У Вас никогда не было приятной жизни. Вам не нравились банды, и вскоре Вы сами контролировали улицы. Чтобы выжить,

Вы обнаружили, что вашей лучшей фишкой было самообучение о том, как быть убедительным и одновременно оставаться в тени. Вы смогли пробиться в подростковом возрасте с помощью запутанных рядов планов и жульнических игр.

В конечном счёте Ваш стиль жизни прервался, когда Вы неправильно надули не того парня. Старик в минуту понял ваш план. С неожиданной силой он швырнул Вас в стену. Он сказал, что Ваше умение, если не Ваше мнение, впечатлило его. Он обнажил свои зубы и показал Вам угрожающий набор клыков. Он сказал, что у Вас два пути. Работать на него или умереть. Работа на парня казалась очень привлекательной. К несчастью, он не позаботился сказать Вам о том, что частью сделки было Ваше обращение в вампира. Сперва Вы подумали, что умереть было бы предпочтительнее. Сейчас же вам брошен вызов, который Вы хотели в величайшей игре.

Концепция: Старейшины часто не в состоянии лично присутствовать на Гвалтах, поэтому они подбирают или создают молодого Бруха с целью убедить других членовклана действовать определённым образом. Этот образец – очень жалкий персонаж. Ваши годы как человека, ставящего на кон пенни, и мошенника, отразились на Ваших Атрибутах и Способностях.

Ваш Ментор – Старейшина, создавший Вас, в то время как Ваш Статус и Контакты отражают влияние, которое Вы смогли заработать своим «серебряным» языком. Ваши знания по психологии больше получены из личного опыта, чем из какиих-либо профессиональных тренингов.

Советы по отыгрышу: Вы живёте ради следующего крупного надувательства. Вы создаёте впечатление заботящегося о клане Бруха. Однако Ваш главный приоритет – убедиться, что то, чего хочет Ваш Старейшина, будет сделано. Ваша фишка – попытаться убедить других, что то, чего хотите Вы, их идея. Вы не хотите предавать своего Ментора, хотя вам и придётся провернуть что-то эдакое в будущем. Возможно, Вы можете намекнуть какому-то кругу лиц на его преследование...

Снаряжение: Вальтер PPK, стильная, но потрёпанная одежда, большая пачка счетов (для впечатления).

Европейский идеалист

Цитата: *Вы, американский сброд, даже понятия не имеете, что значит быть Бруха. Наш клан представляет такие интеллектуальные и социальные высоты, о которых вы можете только мечтать. Это было нашей традицией с тех пор, как Второй Город возвысился над песками. Но стойте, я забываю: у вашего рода нет традиций, не так ли?*

Прелюдия: Вы были рождены отпрыском богатой влиятельной европейской семьи. Ваш отец отправлял Вас в лучшие школы, где Вы учились, как ведут себя высокопоставленные люди. Вы не были знатью. Однако что хорошего было в знати? Крестьяне превращали знать в мишени или делали их подставными лицами. Ваша семья была одна из нескольких, обладающих властью в тени трона.

Потом Вы узнали, что отец «пообещал» Вас загадочной женщине. Ваша семья растратила все деньги годами раньше, и только благодаря её финансам Вам удалось сохранить семейную усадьбу. У вас не было выбора, кроме как отправиться в её дом. Там она сделала из вас Сородича. Вы обнаружили, что европейские вампиры были ближе всего к настоящей знати, населяющей землю. Вас это сильно поразило, и у Вас не было проблем с принятием своего нового состояния в обмен на настоящую власть.

К несчастью, в Америке обитали Ваши сокланновцы, считавшие, что власть имущие должны быть свергнуты. Ваша госпожа беспокоилась, что их действия могли нарушить её деликатный баланс сосуществования с кланами Вентру и Тореадор. Она отправила Вас в Америку с целью исследовать ситуацию, выяснить всё, что возможно, у американского сброда и отвлечь их от свержения власть имущих.

Концепция: Ваши Атрибуты и Способности очень похожи на те, которыми обладаютВентру. Ваш Ментор – авторитетный европейский Старейшина, учитывая высокое

значение Вашего поколения. Ваш Слуга – верный служитель семьи, наверняка не Гуль, но скорее тот, кто был с Вашей семьёй несколько поколений.

Советы по отыгрышу: Вы привыкли получать то, чего хотите. Сейчас объект вашего желания – уважение. К несчастью, ожидание его от американских Бруха – это принятие желаемого за действительное. У Вас всегда будут проблемы с объединением с другимиБруха. Однако Ваш любезный характер может привлечь интерес других кланов. Вы с лёгкостью можете принять сторону принца города, сражаясь со своим собственнымкланом. Так тому и быть, пока никто не нарушил европейскую гармонию. Единственная вещь, мешающая Вашим планам, - безумие, являющееся частью вашего кровного наследства.

Снаряжение: старомодная, но первоклассная европейская одежда, трость с серебряной волчьей головой, мундштук и инкрустированный серебром портсигар.

Фальшивый рэппер

Цитата: *Эй, я вырос на улице. Я работал с бандами, я платил свои членские взносы, я заработал свои шрамы. Сейчас я излагаю свою историю, чтобы её услышал мир. Если подростки хотят платить за альбомы, что ж, это деньги в моём кармане. Я найду им хорошее применение. Сообщи это своей мамочке. Итак, теперь о том контракте...*

Прелюдия: Вы выросли в хорошем доме, по соседству с белокожими жителями пригорода. В старшей школе Вы обнаружили умение обрабатывать таланты других людей. Вас окружало множество аматорских рок-групп, выступающих на выпускных вечерах и в местных барах. Вы смогли приложить свою руку и вскоре стали проворно зарабатывать деньги. Если даже Вы и получали 70% выручки, так вы ведь были организатором, не так ли?

Наконец Вы решили, что дела шли бы более гладко, если бы Вы занимались организацией выступлений и переговорами по поводу контрактов. Вы смогли убедить несколько многообещающих групп подписать контракт на некоторые песни, в котором они забыли прочесть

написанное мелким шрифтом. Парочка текстов, украденных у их предполагаемых авторов, и Вы оказались в деле. Рэп был прибыльным бизнесом, поэтому Вы пошли по этому пути. Вскоре девочки стали преследовать Вас. К несчастью, кто-то купился на Ваш уличный бунт. Однажды ночью Вы обнаружили себя плывущим по одному течению с бандой, объявляющей себя “Бруха”. Они сочли Вас идеальной находкой для клана. Затем они пустили в ход укус.

Концепция: Вы – персона, маскирующаяся под кого угодно ради денег. Проблема в том, что Вы застряли в маскараде. Ваша фишка – использование навыков попустительства и популярности для продвижения вперёд.

Ваши Слава и Стадо исходят из Вашей популярности, миллионов, заработанных на альбомах и подростков – групи. Ваши Ресурсы могли бы быть выше. Однако Ваша неспособность действовать в дневное время стала помехой для появлений на публике.

Советы по отыгрышу: В основном Вы – интриган, следящий за последними веяниями моды и не упускающий шанса заработать много денег. Вы считаете, что должен быть какой-то способ срубить немного денег на этом вампирском концерте. К сожалению, другие Сородичи не намерены допускать нарушение Маскарада. Вохможно, Вы могли бы опубликовать некоторые вампирские книги, связанные с модифицированными версиями жизней знакомых Вам вампиров. На данный момент Вы довольны совей жизнью рэппера, созданной Вами до Вашей трансформации.

Снаряжение: Стильная уличная одежда, Смит & Вессон M640, роскошные апартаменты с водяной кроватью и зеркальным потолком.

Рэппер

Цитата: *К чёрту Топ 40! Причина, по которой нас не крутят по радио, - боязнь цензорами того, что мы собираемся сказать. Хотите послушать о розах и любви –*

включайте MTV. Хотите послушать о реальной жизни... ВЫКЛЮЧИТЕ РАДИО!

Прелюдия: Вы выросли в гетто крупного города. Членство в банде не было дешёвым личным поиском острых ощущений, это было способом выживания. Естественно, Вы торговали наркотиками. А кто не делал этого? Если бы Ваша банда не поставляла кокаин и крек, это делал бы кто-то другой. И всё же Вы были заинтересованы в музыке. Классика ничего для Вас не значила, и бренчание на гитаре было не в Вашем стиле. Как только Вы в первый раз услышали рэп, Вы поняли, что это как раз то, что нужно для повествования Вашей истории.

Вы немного стеснялись выступать перед публикой, но Вам было что рассказать. Люди говорили, что Вы хорош. Вы не собирались оспаривать их вкусы или контракты, которые они предлагали Вам подписать. Вы бы никогда не покинули гетто, которое вырастило Вас, но Вы могли хоть немного улучшить своё положение.

Ваши послания о борьбе с системой, в частности, с расистскими свиньями, привлекли чьё-то внимание. Однажды ночью после записи Вас навестили ребята из какой-то уличной банды. Они сказали, что Вы были одним из них, Вы просто пока этого не знали. Парни рассказали о Бруха и Крови, и Вы поняли, что они – какая-то банда. Вы пытались сбежать, затем пробовали отбиваться. Это не принесло особой пользы. Теперь Вы принимаете участие в уличных войнах как кровопийца.

Концепция: Вы – уличная шпана, талантливый рэппер с тягой к насилию. Такой была Ваша жизнь; Вы никогда не знали другого пути, и Вы не хотите изучать новый стиль. Вы считаете, что настоящий имидж Вам идёт.

Ваши Способности представляют уличную жизнь. Ваша Биография исходит из Вашей звукозаписывающей карьеры. Вы смогли отменить свои дневные появления и ограничить ночные шоу. На данный момент Вы не заинтересованы в прекращении своих выступлений.

Советы по отыгрышу: Никто не может впарить Вам какое-либо дерьмо. Всё ещё жив принцип «банда против банды», только теперь это «клан против клана». У Вас зуб на высокопоставленных людей, на вампиров, дёргающих за ниточки. Вы считаете, что в состоянии сбить всю их спесь. В сердце Вы – настоящий анархист. Вы можете работать сБруха и большинством кланов, кроя анархов безо всяких проблем.

Снаряжение: Уличная одежда, цвета старой банды, нож, Смит & Вессон M640, бумбокс.

Коп-изгой / Линчеватель

Цитата: *Коррупция и алчность. Вот что сегодня разрушает общество. Десятилетиями у судей были ключи к преступникам, и сейчас им слишком поздно что-либо с этим делать вне зависимости от того, как они изменят свои решения. Они не платят нам, копам, достаточно, чтобы мы могли делать свою работу, и они заставили нас бороться с отбросами, которые превосходили нас числом и вооружением. Иногда вам нужно выбросить всё из окна и опуститься до уровня обманщика, чтобы победить их в их же игре.*

Прелюдия: С самого детства Вы смотрели на полицейских как на столпы общества. Не было сомнений в том, что Вы им станете, когда вырастете. Однако Вы разочаровались, когда осуществили это. Слишком многие из них являлись мало зарабатывавшими парнями, которым приходилось брать взятки, дабы прокормить свои семьи. «Война с наркотиками» оказалась шуткой.

Наконец, Вам это надоело. Вы стали жуликом. Вы даже не показывали свой значок. Это было полезно в случае мигания уличной шпане, чтобы та съехала на обочину и Вы смогли пристрелить её. Во время одной из Ваших экзекуций Вы столкнулись со странностями. Вы лежали на земле и умирали. Всё, что Вы помните, - тёмную фигуру, нависшую над вами, и сказавшую: «Так и будет».

Концепция: Ваша концепция – полицейский, обращённый в вампира. Ваши Атрибуты и Способности это

отражают. Вы не похожи на стереотипного Бруха. Однако Ваше недовольство городом, штатом и национальным правительством, которые пособляют преступникам, роднит Вас с ними.

Ваш Союзник, наверняка, кто-то из городского отделения полиции, разделяющий Ваши взгляды на борьбу с преступностью. Ваши Контакты – уличные информаторы, которые имелись у Вас во время работы копом, в то время как Ваши Ресурсы – немного денег, скопленных Вами. Знание Местности – знание города, которому Вы служили и который защищали.

Советы по отыгрышу: В некоторой степени Вы – практически персонаж из фильма о линчевателе. Проблема состоит в том, что Бруха – те же самые отбросы, которые Вы пытались устранить. Вы не вписываетесь в их общество. Вы также не согласны со старшими, интеллектуальными членами клана. Анархи, с которыми Вы иногда работаете, обычно относятся к другим кланам. Вы предпочитаете атаковать преступников, но для Вас не проблема преследование власть имущих, которые, на Ваш взгляд, продались.

Снаряжение: Кольт Питон, бронежилет (броня 1 класса), полицейская форма, гражданская уличная одежда, полицейский значок (более не действителен), дешёвые апартаменты.

Скинхед

Цитата: *Гитлер был прав. Главной может быть только одна раса. Превосходство белой расы создавалось на протяжении многих веков. Нет, я ничего не имею против меньшинств. Нам нужно заботиться о них, держать их в строю, не давать им загрязнять наши родословные.*

Прелюдия: Вы были обычным учеником старшей школы в пригороде, где большинство населения было белым. Вы просто как-то попали в компанию детей, которые проповедовали идею превосходства белой расы. Чёрные преступники никогда Вас не грабили, и Ваш отец никогда не проигрывал в работе японцу. Тем не менее, глубоко

внутри Вы ощущали удовольствие от рисования свастики на гараже чёрной семьи.

В конечном счёте, полиция настигла Вас и отправила в суд по делам несовершеннолетних. Ваши родители изобразили шок, но вы увидели, что втайне они гордились тем, что их любимый сын нанёс удар во имя превосходства белых. Вы воспользовались своими «каникулами», чтобы изучить Гитлера, понять, во имя кого Вы действовали. Вскоре Вы поняли правоту фюрера. После освобождения Вы вышли на улицу, знакомясь с теми, кто разделял Ваши взгляды.

Факт того, что Вы реально знали, о чём говорите, Ваша способность цитировать речи Гитлера придали Вам важный вид в глазах других представителей Вашего рода. Вскоре Вы руководили ими во время атак на меньшинства. Незадолго после того к Вам подошёл некто и предложил реальную силу для отмщения врагам. Вы приняли предложение. У Вас не было никаких сожалений.

Концепция: Скинхед – стереотипный Бруха, только немного более образованный. Вам, в общем-то, нравится считать себя молодым Гитлером, и у Вас проявлялись способности к воодушевлению толпы. Со времени первого ареста Вы жили уличной жизнью. Ваш Союзник – группа, верящая в превосходство белых, такая, как Ку-клукс-клан. Она не знает о Вашей вампирской природе, но поддерживает Ваше дело. Ваша Слава исходит из ораторских способностей и склонности к образному насилию. Ваше Стадо – коллеги – скинхеды, которые находятся вокруг Вас. Ваше Знание Местности состоит в знании города, в котором Вы действуете.

Советы по отыгрышу: Вы не особенно хороший персонаж. Вы терпеть не можете меньшинств, даже среди Сородичей. В лучшем случае, Вы будете оскорблять их, если они будут являться членами Вашего круга. Единственная причина, по которой Вы можете смягчать свой нрав, состоит в том, что, на Ваш взгляд, меньшинства Сородичей лучше меньшинств смертных. Кроме того, у них есть своя область применения.

Снаряжение: Глок 20, клуб, нож, кожаная куртка и джинсы, копия “Mein Kampf”.